すべてのアーケードゲーマーに捧ぐ最先端専門誌

平成15年10月1日発行（毎月1回1日発行）
第4巻 第10号 通巻第41号

enterbrain

月刊アルカディア
10月号

COIN OP'ED
VIDEOGAME
MAGAZINE

ARCADIA



DEMOLISHFIST
F-ZERO AX
DOLPHINBLUE
pop'n music 10
beatmaniaIIDX 9th style

SNK VS. CAPCOM
SVC CHAOS
アヴァロンの鍵

アウトラン2
サムライスピリッツゼロ
PRIDE GP 2003
PSYVARIAR 2
ギルティギアXX #リロード (?)

特別付録：
「兎 －野性の闘牌－ 山城麻雀編」
B2判・描き下ろしポスター

2003 No.041
10 OCTOBER
650 yen

機動戦士Zガンダム
エゥーゴvs.ティターンズ



世界のトップ続々参戦！
モデルチェンジ!!
©Panini 2003
PANINI
Su licenza di
A.I.C SERVICE SRL
Hitmaker
©Hitmaker/SEGA, 2002, 2003


新シーズン開幕。
ワールドクラブ
チャンピオンフットボール
セリエA　2002-2003
WORLD CLUB
Champion Football
SERIE A 2002-2003
セリエAの最新データになり、選手カードをセリエA 2002-2003
シーズンに合わせて完全リニューアル！ レアカードも多数追加され、
世界のプロリーグで活躍しているトッププレイヤー達が登場!!
選手カードフル
Adrian MUTU
Alessandro NESTA
Luigi DI BIAGIO
Simone PERROTTA
Paolo MALDINI
Marek JANKULOVSKI
Beautiful long pass
Dance with the ball
Fastest stopping
Inspires other players
Winger/striker
Straight shot into the goal
Hard pressing
Charismatic aura
Strong long shot
SEGA
株式会社セガ
セガのインターネット・ホームページ
「SEGAオフィシャルウェブサイト」
最新アミューズメント情報をご紹介。
SEGA OFFICIAL WEB SITE
http://sega.jp/
セガAMユーザーサポートe-mail: AMusersupport@soj.sega.co.jp
ここに記載されている製品の内容は、予告なしに変更される場合もございますので、ご了承下さい。



生き残れ!! 最後まで。
未来の精鋭となるべくサバイバルに挑む二人の正規軍新兵。
南海の孤島で、さまざまな試練が彼らを待ち受ける!
GBAでしか遊べない「メタルスラッグアドバンス」、乞うご期待!!
メタルスラッグアドバンス
METAL SLUG ADVANCE
ミッションの舞台はGBA!もうひとつのメタスラが今、始まる!!
ゲームボーイアドバンス専用ソフト『メタルスラッグ アドバンス』今冬発売予定/予価4,800円(税別)
©SNK PLAYMORE 2003



PlayStation®2
闘え！運命を変えるために。
ザ・キング・オブ・ファイターズ2001、"PS2"で開催!!
THE KING OF FIGHTERS 2001™
©EOLITH CO.,LTD.2001 ©SNK PLAYMORE
KOFネスツ編最終章が、"プレイステーション2"に登場！
壮絶な闘いの果てに待つ、衝撃の真実とは…？
「K'」よく戻ってきたな。
最も優勝して当然だ。お前達は、
私によって創られたのだから…
プレイステーション2専用ソフト『ザ・キング・オブ・ファイターズ2001』10月23日発売予定／価格6,800円（税別）
◆最大で4対4の対戦が実現できるタクティカルオーダーセレクト！◆限られた体力で勝ち抜き戦に挑む"PS2"専用パーティーモード！◆パーティーモードで条件をクリアすると追加キャラクターが出現！
※画面は開発中のものです。※ソフトの仕様などは改良のため予告なく変更する場合があります。◆「ザ・キング・オブ・ファイターズ」は株式会社SNKプレイモアの登録商標です。"PS"および"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。
CERO 12 12才以上対象
SNK PLAYMORE
株式会社 SNKプレイモア
〒564-0051 大阪府吹田市豊津町14番12号 www.snkplaymore.co.jp
〈社名変更のお知らせ〉◆株式会社プレイモアは、社名が「株式会社SNKプレイモア」に変わりました。


Sammy
HERE COMES DARE DEVIL
IN
ATOMISWAVE

2004年4月生、9月より入学願書受付開始!!

●ゲームクリエイター学科

●ゲームプログラムコース ●ゲームグラフィックコース ●ゲーム企画コース(東京校のみ)

楽しく、厳しく、プロを目指す。



「プロ」の夢を実現する
三大システム

- ●現場を学ぶ(共同制作)
- ●現場で学ぶ(ワークシップ)
- ●現場につなげる(就職支援)

…さぁ、キミもゲームクリエイターになろう。
多くの先輩たちがそうだったように。

学院の通常授業の一部を体験できると同時に、入学や就職に関するご相談やご質問にもお答えしています。
ゲームクリエイターになりたいと思ったら、まずは体験説明会にご参加ください!

体験説明会開催! 東京校 9/13㊏・27㊏ 大阪校 9/15㊗・28㊐
●受付12:30~
●開催13:00~17:00(予定)
●参加無料

必見!! 「ファミ通スク~ル.net」でも学院情報を公開中! 見てね! ➡ http://www.famitsu.com/ad/school

もちろん、学校見学&個別相談も大歓迎! お問い合わせは お気軽に!

多くの夢をかなえて、今年創立10周年!
アミューズメントメディア総合学院
東京校/大阪校 全学科とも全日制/2年

学校見学、個別相談いつでも大歓迎!

詳しくは学院HP、フリーダイヤルまでお気軽にお問合せを!
http://www.amgakuin.co.jp/
全ての携帯電話、PHSからもアクセスOK!
東京校 0120-41-4600
大阪校 0120-41-4648

学校がゲーム制作の現場そのものだ!
ゲームクリエイター学科
プログラム、グラフィック、企画(東京校のみ)の3コース!

新設
エンタテインメントの"顔"「キャラクター」を創ってみないか!
キャラクターデザイン学科(東京校のみ)
オリジナルのキャラクターで勝負!第一期生募集開始!

在学中からプロと共演、学内オーディションでデビューしちゃおう!
声優タレント学科
夜間・日曜コースを併設(東京校のみ)

キミの夢を実現する精鋭のラインアップ! 学校案内無料進呈中!

世界に誇れる日本文化の一翼を担おうよ!
アニメーション学科
2003年卒業生、就職率100%を達成!(ホント)

何が何でもマンガ家デビュー…そんな人なら迷わずここだ!
コミック学科
磨くのは技術と個性!次のデビューはキミだ!

実績断然!プロ作家への登竜門ならこの学科!
ノベルス学科
学院生、続々とデビュー&新人賞獲得!

[東京校] 〒150-0011 東京都渋谷区東2-29-8 TEL.03-3406-5050 FAX.03-3406-5070 [大阪校] 〒532-0011 大阪市淀川区西中島3-12-19 TEL.06-6885-6010 FAX.06-6885-6049

▶資料請求はお近くのローソンにあるLoppiからでも直接お申し込みできます。(一切無料) LAWSON

機動戦士 Z ガンダム エゥーゴ vs. ティターンズ

『機動戦士ガンダム 連邦vs.ジオン』と『機動戦士ガンダム 連邦vs.ジオンDX』が、ゲームセンターで稼働し始めてから二年が過ぎようとしている。

このタイトルのすごい点は、稼働から二年が過ぎた今でも現役稼働中どころか、ゲームセンターの収益TOP3に入るほどの人気を持続していることだ。このゲームが発売されたおかげで閉店を免れたと、中小の店舗から聞こえてくるほどの盛況ぶりは、読者の皆さんであれば、容易に納得できることだろう。

その続編が今秋登場するとあっては、プレイヤーはもちろん、オペレーターにも期待するなという方が難しい。

続編への期待がふくらみ続けた中、ついに稼働を直前に控えた今作。一体、どんなゲームに仕上がっているのだろうか!? 『機動戦士Zガンダム エゥーゴvs.ティターンズ』の詳報は、次頁8ページより!!



発売元 バンプレスト
開発元・販売元 カプコン

SERIALIZATION

GAME LIST

AD LIST

表紙イラスト
『機動戦士 Z ガンダム エゥーゴ vs. ティターンズ』

タイトルロゴ&表紙デザイン／ Smile Studio（福島トオル）



10
October 2003
CONTENTS

COIN OP'ED VIDEO GAME MAGAZINE
ARCADIA
すべてのアーケードゲーマーに捧ぐ最先端専門誌

付録 B2 判ポスター
『兎 - 野性の闘牌 - 山城麻雀編』
Illustration by 伊藤 誠 ©伊藤誠／竹書房 "近代麻雀"
© Warashi 2003 © MAHJONG KOBO 2003



発行所 / 株式会社エンターブレイン
〒 154-8528 東京都世田谷区若林 1-18-10
03-5433-7850（営業部）03-5433-7156（編集部） http://www.arcadiamagazine.com/

機動戦士Zガンダム エゥーゴ vs. ティターンズ

今でもやり込むプレイヤーでにぎわう超ロングヒットの前作から約2年。ついにシリーズ最新作が登場する！　今度はZガンダムをモチーフとして、熱き2on2バトルが繰り広げられるのだ。掲載第１回は、まずプレイヤーが使用できる機体を解説していこう。稼働直前に再確認してほしいシステム情報も必読！
――この秋、君は、刻の涙を見る――

機動戦士Zガンダム エゥーゴ vs. ティターンズ
■**メーカー**：発売元・バンプレスト　開発元／販売元・カプコン
■**ジャンル**：チームバトルアクション
■**操作方法**：8方向レバー＋4ボタン
■**発 売 日**：9月下旬予定
■**使用基板**：システム246





宇宙世紀0087――

地球連邦政府に対するジオン公国独立のための戦い――「一年戦争」から7年の歳月が過ぎ、総人口を半分までに至らしめた戦禍の傷は癒えつつあるかに見えた。しかし、一年戦争で果たされなかった宇宙移民者（スペースノイド）の自治権獲得運動は日ごとに激しさを増していった。

これを制し切れない地球連邦政府は彼らをジオン残党と称し、その鎮圧にあたる特殊部隊「ティターンズ」を編成。ティターンズは治安維持活動の名目の下、スペースノイドに対しての弾圧を繰り返したのである。

これに反感を募らせたスペースノイドたちは反連邦組織「エゥーゴ」を結成、連邦政府を掌握しようと活動するティターンズに反抗を開始するのであった……。



ガンダムの世界観を
そのままアーケードへ持ち込んだこと。
2on2バトルの興奮と画期性を
プレイヤーに広く知らしめたこと。
―前作『機動戦士ガンダム
連邦 vs. ジオン』は
アーケードに新たな喜びと
可能性をもたらした。
シリーズ続編となる本作は
我々にどんな地平を
見せてくれるのだろうか？
それは、戦場を駆け抜けた者
だけが見ることを許された
光景に違いない……。

高機動力がもたらすものとは!?
変形機体で宇宙を駆けろ！







コンビネーションが勝敗を決める！
ハイパーコンビネーションとは!?



モビルスーツ 機体解説

「Zガンダム」に登場するモビルスーツ(以下、MS)およびモビルアーマー(以下、MA)の特徴として、可変機体の存在、ビーム系武装の増加が挙げられる。プレイヤーが操作できるMSは全部で15機体。まずはその性能を解説していこう。各機体の特徴を把握し、来る稼働日に備えてもらいたい。戦場を駆ける日はもうすぐだ！
(解説：モミアゲ、シロウ、テトラ)

エゥーゴ編 A.E.U.G. SIDE

正式には「反地球連邦政府運動(Anti Earth United Government)」といい、通称の「エゥーゴ」はその頭文字から取ったもの。地球連邦軍に所属していたブレックス・フォーラ准将が、ティターンズによるスペースノイド弾圧に反抗すべく、巨大複合企業アナハイム・エレクトロニクス社のバックアップを得て設立した。エゥーゴのMSの多くは、アナハイム・エレクトロニクス社が開発・製造したものである。

エゥーゴが誇る超高性能機

Zガンダム MSZ-06

射　撃　ビームライフル／ハイパーメガランチャー
サブ射撃　バルカン／グレネードランチャー
格　闘　ビームサーベル

原作の主人公カミーユの愛機で、今作ではエゥーゴ唯一の可変MS。

ガンダムの名にふさわしく、すべてにおいて高性能だ。武装面はビームライフルとハイパーメガランチャーから選択可能。前者は高性能な射撃兵器で、サブ射撃はバルカン。後者は圧倒的な攻撃力と弾速を誇り、砲撃も可能だ。しかし撃つ前の予備動作と射撃後の硬直が長めで、接近戦では扱いづらい。サブ射撃のグレネードランチャーはバズーカに近い性能だ。

変形の存在により機動力を活かした高速戦が得意だが、同機体以外の組み合わせでは、大抵の場合、機動力に大きな差が生まれる。Z側がパートナーの状況に合わせて行動する事が、今回のポイントになるのではないだろうか。







ハイパーメガランチャーの弾数は3発・グレネードランチャー2発とかなり少ない。また、選択武器によって特殊格闘も異なっている。

黄金のカリスマ！

百式 MSN-00100

射　撃　ビームライフル／クレイバズーカ
サブ射撃　バルカン
格　闘　ビームサーベル

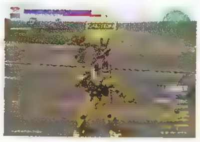
Z開発計画の副産物として生まれた、クワトロ専用機。

武装はビームライフルとクレイバズーカから選択可能だ。ビームライフルの方は中近距離で安定した性能を見せてくれる。ただしうかつに撃っていると弾が切れやすいので、撃ち過ぎは禁物。クレイバズーカは射出までが早く、拡散した弾が撃ち出される。中距離でのけん制でプレッシャーを与えよう。

格闘攻撃にはスピードの速いものが多い。特にステップ格闘が速く、モーションもかっこいいものになっている。

機動性能は全体的に軽く、動かしやすい印象を受ける。しかし、機体が標準時に右斜めを向いているのが厄介だ。射撃時は機体の向きに注意しよう。





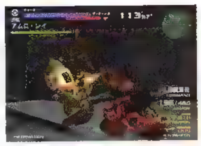
ビームライフルは真後ろにも射撃可能。さすがは100年乗れる機体、このMSに死角は無い！　後ろを取られても冷静に対処しよう。

高い性能は遠近問わず

リック・ディアス RMS-099

射　撃　ビームピストル／クレイバズーカ
サブ射撃　背部ビームピストル
格　闘　ビームサーベル

装甲素材にガンダリウムγを使用したエゥーゴの重MS。
メイン射撃の武器はクレイバズーカとビームピストルから選択できる。メイン射撃のビームピストルは射撃とジャンプ同時押しで持ち替えが可能だ。背部装着時のみ弾数が回復し、これを活かせば長期射撃戦で優位に立てる。また、クレイバズーカはヒット時にダウンを奪い、生じた爆風でもダメージを与える。サブ射撃の背部ビームピストルはクレイバズーカ選択時には2連装、ビームピストル選択時は単装になる。背面にのみ発射可能だ。メインとサブの射撃を使い分けることで、多角的戦術が可能な機体といえるだろう。
格闘武器はビームサーベル。威力が非常に高く、トップクラスに位置する。



射撃・格闘ともこなせるMS。写真は見た目がかっこいいだけでなく、性能も良好な空中ダッシュ格闘。フィニッシュはこれで決めろ！

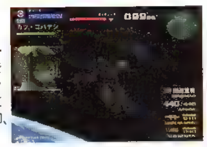


強化された支援機体

ネモ MSA-003

射　撃　ビームライフル
サブ射撃　バルカン
格　闘　ビームサーベル

ジムIIの改良機に当たるエゥーゴの一般兵士用MS。
スタンダードな性能ゆえ、前作からプレイしている人も違和感無く使えて、非常に扱いやすい機体だ。しかも扱い方次第で、コスト以上の戦果を出してくれるほどのポテンシャルを秘めている。
ビームライフルは近・中距離で安定した性能を発揮する。
格闘のビームサーベルも振りが早く、扱いやすい。積極的に狙っていけるところが魅力的だ。とりわけ空中ダッシュ格闘のタックルは、ネモを扱う上で重要な鍵となるだろう。リーチが長く、遠くからでも当てられるのが魅力。味方を狙う敵の足止めに最適だ。移動手段として使うのもいいだろう。



左手に装備されたシールドが壊れると、大きな長所である空中ダッシュ格闘が使用不能になる。格闘性能と防御、どちらを取るか？



扱いやすい高性能機

ガンダムMk-II RX-178

射　撃　ビームライフル／ハイパーバズーカ
サブ射撃　バルカン
格　闘　ビームサーベル

ティターンズがガンダムの再設計機として開発した汎用試作型MS。前作のガンダムに劣ることの無い高性能機で、ゲーム中でも両陣営で選択できる。
武装においてはビームライフルとハイパーバズーカの2種類から選択可能で、どちらもサブ射撃はバルカンとなっている。前者は万能な戦闘が可能。また、後者は一般的なバズーカと性能が異なり、発射後から一定距離進んだ後に拡散。拡散後のダメージは微々たるものだが、回避はかなり困難である。
基本性能は総じて高い。機動力を見ても変形機構が無いことを感じさせず、高コスト機とも十分に渡り合える性能を誇っている。操作面、性能面どちらから見ても、初心者にもオススメできる機体だ。

両武装とも、地上で射撃とブーストを同時に押せばいつでもリロード可能だ。逆をいえば、それ以外にリロードの手段が無いので注意。





侮れない量産型MS

射　　撃　ビームライフル
サブ射撃　バルカン
格　　闘　ビームサーベル

GMⅡ RGM-79R



連邦軍の汎用量産型MSで、その名の通りGMの後継機。エゥーゴ・ティターンズの両陣営で選択可能だ。

メイン射撃がスプレーガンからビームライフルへと変更。バルカンは大幅に強化されており、しっかりと敵方向をサーチするようになっている。

各種の格闘もほぼGMと同じ。なお、空中ダッシュ格闘が地上・宙域で同じものに統一された。また、空中格闘は他機体に劣らないホーミング性能を持ち、攻撃を当てやすいため使いやすい。

機動力は低めで可変機体との戦闘時に大きな差を感じるものの、MS形態の機体と渡り合う性能は持ち合わせている。戦況を読んだ行動が勝利の秘けつだ。

実は、コスト的に扱いがやや難しいGMⅡ。ベストな組み合わせの追求し甲斐がある機体だ。コスト以上の働きを見せられるか？



ティターンズ編 TITANS SIDE

デラーズ紛争を契機に、ジオン残党狩りを名目として結成された地球連邦軍内の特殊部隊。ジャミトフ・ハイマン准将（後に大将）を総帥とする。地球出身者（アースノイド）で構成され、エリート意識が高い。地球至上主義を掲げ、スペースノイドへの弾圧を開始。地球連邦政府を掌握せんと図るまでに勢力を広げている。MSおよびMAは連邦系、パプテマス・シロッコの独自開発、さらにアナハイム社からも供給されているようだ。

高火力にして機動性も高い重MS

射　　撃　ビームライフル
サブ射撃　――
格　　闘　ビームサーベル

ジ・オ PMX-003



全身の高機動バーニアや内蔵されたバイオセンサーにより、全備重量が90トン近い重MSとは思えないほどの機動性を持つシロッコ専用機。

重MSにふさわしい高い耐久値と、ダウンしないという特性を兼ね備えている。外見は重厚だが、武装はビームライフル、ビームサーベルの二つと、至ってシンプル。ビームライフルは抜刀状態からもスムーズに撃てる上、弾速と威力共に高性能だ。サブ射撃は防御行動。サーチしている敵の方向を常に向き、あらゆる攻撃を防ぐ。優秀な行動だが終わり際にスキが有り、多用は禁物。

外見と裏腹にステップ・空中ダッシュは高速だ。特に空中ダッシュは中距離から一気に零距離まで接近できるほど。スキをうかがい、一気に斬り込め！



隠し腕を使用する格闘攻撃が非常に強力だ。通常格闘・空中格闘・特殊格闘のいずれも多段攻撃で、攻撃力では他機体を圧倒する。

積極的に攻められる高性能機

ガブスレイ RX-110

射　　撃　フェダーインライフル
サブ射撃　肩部メガ粒子砲
格　　闘　ビームサーベル





シロッコの手によって開発された可変型MS。

メイン射撃のフェダーインライフルは砲身が長いため、接射（いわゆる零距離射撃）能力が高い。威力が高く、弾速も速い。そして肩から発射される速射性の高いメガ粒子砲は、背後の敵も撃つことができる。迎撃時や意表を突くときに使えそうだ。スキが小さく、使い勝手はトップクラス。また、高い射撃性能におごることなく、格闘のビームサーベルも標準以上の性能を誇る。

可変機体らしく機動力に優れ、地上・空中共に動きが軽く素早い。変型やステップなどの速い動きで敵の攻撃を回避、ほんろうする。運動性・火力の高さから見て、積極的に前へ出て攻める前衛攻撃型MSといえる。



衛星軌道宙域にて、メイン射撃武器フェダーインライフルを発射しているところ。射程が長めなので、宇宙空間でも活躍できそうだ。

高速のハンター

ハンブラビ RX-139

射　　撃　腕部ビーム砲／海ヘビ
サブ射撃　背部ビーム砲
格　　闘　ビームサーベル





パプテマス・シロッコが開発した可変型MS。

武装は2種類から選択可能だ。腕部ビーム砲は弾速・威力とも優れた武器で両腕に装備、敵に近い方から発射される。中・近距離共に期待を裏切らない性能を見せてくれる。対する海ヘビは近距離専用武器だ。誘導性が高い上にリーチが長く、扱いやすい武器に仕上がっている。そしてサブ射撃となる背中に装備された2門の背部ビーム砲もなかなかの性能。ヒット時に相手をダウンさせるので、敵の足止めに最適だ。

通常、変形時共に機動力が高く、突進力のある格闘と相まって、狙った敵は逃がさない。チームの主力となり、敵をほんろうできる魅力的な機体だ。



ハンブラビを象徴する海ヘビ。抜刀中も使用可能で、入力回数に応じて最大5回までヒットする。状況に応じたヒット数調整が重要だ。

射撃が強力な可変モビルアーマー

メッサーラ PMX-000

射　　撃　メガ粒子砲
サブ射撃　ミサイルランチャー
格　　闘　ビームサーベル





木星圏の大重力に対応するべく、シロッコによって開発された、破格な推力を持つ可変型MA。

メガ粒子砲、ミサイルランチャーは共に2発同時に発射される。メガ粒子砲は正面に向かって撃つが、発射直前に機体の向きを変えることで射撃ポイントを意図的にずらせる。また、砲撃モードでは連射可能になる。ミサイルランチャーは大きく放物線を描くため、近距離の敵には当たらない。しかし、上方向に対して強く、対空攻撃として強力なモノになっている。

射撃の硬直が長めなので、接近戦には持ち込ませたくないところ。中距離から敵のステップ・ジャンプを予測し、メガ粒子砲・ミサイルを使い分けよう。



抜刀状態が無く、すべての格闘がこの状態からスムーズに出せる。攻撃後は自動で納刀するので、格闘後も射撃速度に影響は無い。

中距離からの支援機体

射　撃　ビーム砲
サブ射撃　ダブルビーム砲
格　闘　ビームサーベル

ギャプラン ORX-005







連邦軍が開発した可変型試作MA。

両肩にシールド状の2門のビーム砲を装備する。変形時の射撃もほかの機体に比べると使い勝手が良く、重要な要素になるだろう。しかし弾数が16発だけなので、すぐに切れてしまうぞ。撃ち過ぎは禁物だ。

格闘性能はモーションの割に判定が弱いので、あまり信頼できない。しかもスキが大きいので、狙いどころを絞った使い方が必要になる。

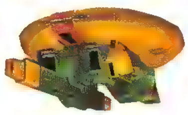
この機体は中近距離からの支援を得意とする。味方の動きに合わせる戦術がベストだ。また、変型時の移動速度が速いので、高機動力を活かした戦闘ができる。遠距離から一気に距離を詰めて奇襲、といった戦い方も可能だ。

サブ射撃で繰り出されるダブルビーム砲の破壊力は絶大だ。ヒット時はダウンを奪えるので、積極的にサブ射撃を狙っていこう。

射撃・格闘共に個性的

射　撃　大型ビームライフル
サブ射撃　——
格　闘　格闘

アッシマー NRX-044







連邦軍開発の可変MAで、今作唯一の地上戦専用機体になる。

メイン射撃は大型ビームライフル。メインの大型ビームライフルはトップクラスの破壊力を誇り、ヒットすると相手をダウンさせる効果を持つ。的確にダウンを奪い、2対1の状況を作り出そう。サブ射撃は無いものの、入力すると格闘系の連続攻撃を仕掛ける。リーチは短いが前方から来る弾を消す性能があり、地上の相手にヒットすると多段ヒットして大ダメージを与える。

格闘では、近接武器を装備していないがパンチやキックを繰り出す。格闘性能は良い方ではないものの、攻撃力は高い方だ。耐久力・攻撃力が高く、個性的な格闘を備え、魅力的な機体になっている。

サブ射撃で出せる格闘の連続攻撃がヒット。威力が大きい上に、前進しながら出し続けるので、当てる機会も少なくない。

永遠の量産型MS

射　撃　ザクマシンガン改／ビームライフル
サブ射撃　ミサイルポッド
格　闘　ビームサーベル／ヒートホーク

ハイザック RMS-106





従来のザクの発展型で、連邦軍の主力量産機。

2種類の射撃武器から、ビームライフルを選ぶとサブウェポンにミサイルポッド、格闘武器にヒートホークが装備される。ザクマシンガン改を選ぶと、サブウェポンは無く、格闘武器にビームサーベルを装備。シールドは共通の装備だ。ビームライフルとミサイルポッドの低コストらしからぬ火力は群を抜いている。なお、本作で唯一マシンガンを装備できるのも特徴で、弾数も150発と豊富。格闘武器に関しては、ビームサーベルの方がヒートホークよりリーチが長くて扱いやすい。また、武装により各種格闘攻撃のモーションが異なる。

全く性質の異なる武器の選択で、戦術が大きく変化する機体だといえる。

ミサイルポッドは射出が早く、ダウンを奪う。この性能を活かせば、戦局を大きく左右できる。なお、空中では最大3発まで発射可能。

ここで生き残る術を思い出せ！

対MS（モビルスーツ）戦戦術教本

その1 僚機を意識しろ！

2on2というシステム上、味方との連携が重要だ。レーダーで常に各機の位置を把握しておこう。陣形では敵を十字砲火で挟撃するのが有効。敵がどちらにステップしても攻撃を避けづらいのが利点だ。本作ではコンビネーションゲージもたまり、重要度が増している。



敵をL字、いわゆる十字砲火に挟み込め！これで射撃が格段に当てやすくなる。陣形で敵にプレッシャーを与えるのも立派な作戦だ。

その2 移動編［ブーストを使いこなせ！］

すべてはブーストを使ったの空中制御で決まるといっても過言ではない。空中から攻め込むと見せ掛け、相手の頭上を飛び越してかく乱したり、着地すると思わせて再度ブーストで上昇したり……。自由度の高い行動で、相手の裏をかいていこう。



ブーストゲージに注意せよ。空中で全部使い切ってしまうと簡単に着地のスキを狙われてしまう。フェイントの分も残して丁寧に使おう。

その3 移動編［ステップを利用しろ！］

最も基本的で確実な回避方法がステップだ。武器のホーミングも外せる。しかし、ステップの終わり際には少し硬直が生じてしまう。むやみにステップするのはスキを作るだけなので、相手に読まれないよう、使いどころに気を付けよう！



敵の射撃ラインに対して垂直に避けよう。状況によっては、サーチしていない敵から垂直にステップする必要も出てくる。

その4 起き攻めを回避せよ！

ダウンした後の行動も重要だ。起き上がる際に多少の無敵時間は有るものの、ダウンした側が間合いを微調整できないため、圧倒的に不利な場合が多く、的確に回避する必要がある。うかつなジャンプが最も危険。時には突飛な行動を取ることも求められる。



起き攻めは、空中からと地上からとに大きく分かれる。対空中には前後ステップ、対地上には歩き撃ち、などが主な対処方法だ。

その5 コストを無駄無く使え！

前作では戦力ゲージ600を使い切るとゲーム終了。ではコスト300の機体が2回落ちるのと、295で3回落ちるのとではどちらが得か？　当然後者。これは本シリーズで最低限の知識だ。理想は「限りなく0に近い状態で戦い続けること」になる。



コストがA=200、B=170の場合、Aが続けて3回墜ちるのが最も悪いパターン。ジムⅡとネモの場合はジムⅡが早めに落ちておこう。

ガンダムワールドガイダンス

ゲーム、書籍、プラモデルなどなど、無限に拡大し続けるガンダムワールド。
今回からガンダムに関連する最新グッズ・情報を併せて紹介していこう。
第１回は大好評放映中、「機動戦士ガンダムSEED」の新商品プラモデルから、「1／60スケール フリーダムガンダム」を紹介！



「機動戦士ガンダムSEED」の新主役機となるフリーダムガンダム。先行して発売されている１／１４４スケールのギミックを大幅に進化させたのが、この１／６０スケールだ。

特徴的なリアウイング内に装備された大型キャノン「バラエート・プラズマ収束ビーム砲」が展開可能。さらに発射形態まで再現できる。また、サイドアーマーに内蔵された「クスィフィアス・レール砲」はグリップ展開までできるのだ。

ほかにも、関節が可動するディテールを突き詰めたマニピュレーター、開閉可能なコックピットハッチ、各部間接にポリキャップカバーを採用するなど、ビッグスケールならではのこだわりの作り込みがなされている。また、同スケールのキラ・ヤマトパイロットフィギュアも搭乗しているぞ！

１／６０スケール　フリーダムガンダム
価格　五〇〇〇円（税別）
全高　二八三ミリ
発売中



いいパイロットになれよ……そうすればもたれかかって酒が飲める

パイロットマニュアル ～基礎編～

発売直前ということで、ゲームへの参加方法からモビルスーツの操作方法まで、基礎となるものを覚えておこう。新要素も含まれているので、前作をやり込んだ強者もしっかりと読んでおくように。あとは出撃を待つだけだ。

Text：ももやん伍長

ゲーム開始までのプロセス

ゲームに参加 協力プレイか、一人用を楽しむかでゲーム開始の流れが変わるぞ

ほかのオペレーションに乱入（協力）
すでにほかの筐体でプレイされている場合、そのゲームに乱入することができる。協力となるか対戦となるかは、選ぶ陣営で変わってくる。

新規オペレーションの作成
一人で遊びたい場合、新規オペレーションを作成することができる（乱入される可能性はある）。お店の設定によっては作成できない場合もある。

陣営の選択 エゥーゴかティターンズから陣営を選び、使用モビルスーツを選択。ほかの筐体の三人が陣営を決定している場合は、空いている陣営しか選べない。

ステージ選択 戦場となるステージを選択することになる。地上、宇宙、宇宙空間とバリエーションは豊富だ。対CPUの場合、スタートステージで進行も変わる。

ゲームルール

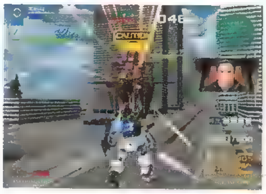
この『Zガンダム』をプレイする上でぜひとも知っておきたいキーワードが、戦力コストだ。この戦力コストとは、各モビルスーツごとに設定されている数値で、これが戦況を大きく左右する要素となっている。数値は高性能な機体ほど高く、劣る機体ほど低く設定されている。

ゲームはエゥーゴ陣営、ティターンズ陣営の対決となっており、相手の戦力ゲージをゼロにした時点で勝利となる。戦力ゲージは、その陣営のモビルスーツが撃破されると減少していく仕組み。減少する率は戦力コストによって異なり、高性能な機体が撃破されると一気に窮地に追い込まれてしまうのだ。

戦力ゲージが残っている限りは何度でも戦線復帰できるので、戦力コストを考えてチーム編成することが重要になってくるぞ。バランスが勝利への鍵となる。



好きなモビルスーツを選ぶだけではなく、バランスを考えて選べるようになると面白いぞ。

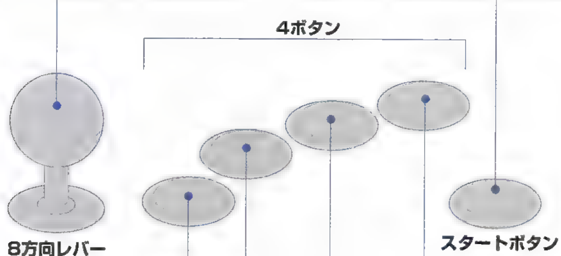


対CPUモードでは、巨大モビルアーマーなども登場する。強力だが、ぜひとも撃破したい。

操作方法

移動
レバーは基本的にMSの移動に使用する。レバー入力方向に移動するので、難しいものではない。レバーを同一方向に2回入力すると、素早い移動のステップができる。

指令／通信
ハイパーコンビネーション発動
僚機がCPUの場合は指令を与え、協力では自機の損害状況を教えることができる。ハイパーコンビネーションの発動にも使う。



サーチ
ボタンを押すと敵機をロックオンし、再度押すことで、もう一方の敵機に切り替わる。ボタンを押し続けることで、砲撃モードに移れる（砲撃可能な機体のみ）。

射撃
メイン武器の発射に使用するボタン。ジャンプやステップなどの組み合わせにより、射撃性能も変化してくる。格闘ボタンと同時押しすることで、サブ射撃を行なえる。

格闘
主にサーベルなどの近接武器を用いて格闘攻撃を行なう。多くの機体は連続入力で攻撃回数が増える。ステップやジャンプとの組み合わせにより、攻撃方法も多彩に変化。

ジャンプ
ブーストゲージを消費してジャンプする（重力下ステージのみ／宙域では画面上方向へ移動、レバー下＋ジャンプで下方向へ移動）。押し続けると、ゲージが無くなるまで上昇可能。また、可変機体は押しながらステップ入力で変形できる。

画面の見方



①戦力ゲージ
MSが破壊されると戦力コスト分ゲージが減少し、ゼロになった時点で敗北となる。

②作戦時間
一作戦に有することができる時間である。時間切れの場合は、両軍とも敗北となってしまうので注意。

③レーダー
戦闘マップ内におけるMSの位置関係を表示。中央の青が自機、緑が僚機、赤が敵機を表している。

④コンビネーションゲージ
本作から新たに加えられた要素。特定の条件によりゲージがたまっていき、満タンになるとハイパーコンビネーションが発動可能になる。発動時はここが発動可能な残り時間のタイムゲージとなって、徐々に減少していく。

⑤敵耐久力
ターゲットロックオンしている敵機のMSまたはパイロット名と、モビルスーツの耐久力が表示される。

⑥敵ロックオン警告
敵機にロックオンされると、この警告が点灯する。前後左右、どこから狙われているかが分かる。

⑦射撃照準
射撃武器は、この照準を目安に発射される。照準が青から赤へ変わると射程内に入ったことになる。

⑧味方機への指令（CPU戦のみ）
僚機がCPUの場合、指示を出すことができる。どのような指示を出しているか、ここに表示される。

⑨耐久力
攻撃を受けると減少し、ゼロになると撃破となる。戦力ゲージが残っていれば、戦場に復帰できる。

⑩メイン武装の弾数
数値とゲージが残弾数を示す。チャージ中の場合、ゲージはリロード時間を表示するようになる。

⑪サブ武装の弾数
射撃＋格闘で使用できるサブ射撃の弾数。基本的な見方は、メイン射撃のものと同じである。

⑫インフォメーション
敵機への攻撃がヒットするとインフォメーションが流れる。当たっているかどうかの確認ができる。

⑬ブーストゲージ
ジャンプや変形などをするとゲージが減っていく。ゲージが無い状態ではジャンプなどが不可能になる。

機体操作術

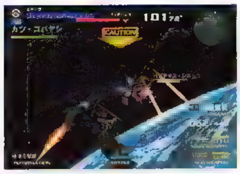
生き残るためのテクニックを磨け

[illegible]

ステップ

コマンド：レバーを同方向に素早く2回入力

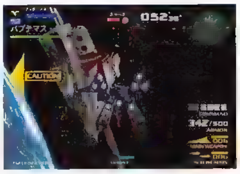
レバーを同一方向に素早く2回入力することで出せるステップは、短距離を高速で移動する手段。このステップは、終わり際にスキが生じるので、何度も使用し続けるものではない。敵の攻撃を避けるときや、素早く物陰に隠れたいときなど、緊急時に使おう。微量だがブーストゲージを使用する。


敵機の攻撃を瞬時に避けるときは、方向も考えよう。

サーチ／ターゲット切り替え

コマンド：サーチボタン

敵機が一定範囲に居る場合にサーチボタンを押すと、敵機をロックオンすることができる。この状態で攻撃を行なうと、基本的に敵機の方向へ攻撃が向かう。もう一度サーチを押すと、もう片方の敵機をロックすることができるので、余裕がある場合はこまめに切り替えて位置を把握しよう。


敵パイロット名や敵機の耐久力を確認することも重要。

ジャンプ

コマンド：ジャンプボタン

移動や回避行動にも使われるジャンプ。ブーストゲージが無くなるまで飛び続けることが可能だが、ゲージが無くなると再ジャンプ、ステップもできないので、使い過ぎには注意したい。ジャンプ中にステップ入力を行なうと、ブーストを使用して飛び回ることもできる。戦場へ向かうときになどに使用したい。


移動、回避、攻撃など、ジャンプの使用頻度は高いぞ。

指令／通信

コマンド：スタートボタン

僚機がCPUの場合、スタートボタンを押すことで、戦い方を指示することができる。指令内容はノーマル、射撃重視、格闘重視、援護重視、回避重視の5種類だ。状況によって使い分けよう。僚機がプレイヤーの場合は、自機の損傷状況を教えることができる。こまめな通信が勝利につながるのだ。


損傷状況を伝え、救援が必要かどうかを教えよう。

NEW! 変形

コマンド：空中でジャンプボタンを押しながら、レバーを同方向に素早く2回入力

右の表に挙げた6機体は、コマンドを入力することで変形することができる可変機体。変形中はブーストゲージを消費するが、MS形態時よりも高速で移動できるようになる。変形をうまく使うことによって、新しい攻撃パターンを生み出すことも可能だぞ。

変形可能なモビルスーツ

Zガンダム（エゥーゴ）
[illegible]
[illegible]
[illegible]
[illegible]
ギャプラン（ティターンズ）


変形中でも攻撃は可能になっている。しかし、変形が解けた直後にスキが生まれるので、注意しておこう。


ブーストゲージの消費は激しいが、それに見合った機動性を発揮してくれる。素早く戦場へ向かえるぞ。

メイン射撃

コマンド：射撃ボタン

メイン射撃は照準に向かって発射されるので、敵機にロックオンしているならば、狙いを付けて撃つ必要は無い。射撃武器には実弾系とエネルギー（ビーム）系が存在し、リロード方法が異なっている。実弾系は使い切るまでリロードは無く、エネルギー系は常に時間でリロードされていくぞ（一部例外もある）。


射撃を行なう際には、弾数を確認しておくことが大切。

サブ射撃

コマンド：射撃ボタン＋格闘ボタン同時押し

メイン射撃ほど多用はしないが、使い方次第で十分に脅威となり得るサブ射撃。サブ射撃の性能はモビルスーツによって異なり、使い方もかなり違う。メインが弾切れになったからサブ射撃、といった使い方ではない。細かな使い方、性能などはモビルスーツ解説を参考にしてもらいたい。


MSによっては、サブ射撃を重視する戦い方もある。

格闘

コマンド：格闘ボタン

接近戦用の武器、腕を使用した攻撃を繰り出すのが格闘だ。サーベルなどの武器を使用する機体では、最初のボタン入力で抜刀があり、それから攻撃を開始する。格闘はジャンプ中やステップ中での入力で変化することも多く、各技の性能を理解し使い分けることが重要になってくるぞ。


接近戦での立ち回り方が、勝負を決することも多い！

NEW! ハイパーコンビネーション

コマンド：コンビネーションゲージMAX時にスタートボタン

ハイパーコンビネーション（以下HC）を発動させるにはHCゲージをためる必要がある。僚機と同じターゲットを攻撃したりすると上昇するぞ。HCが発動するとMSの速度が上昇、ヒットバックが無くなるなど、絶大な効果を得ることができる。勝負どころで使っていこう！



画面左上にある緑色のゲージに注目！


僚機と同じターゲットに攻撃を当てる、僚機を狙う敵機を撃つなどするとHCゲージがたまっていくぞ。


ゲージがフルにたまったら発動可能！　効果時間は数秒間と短いが、戦況をひっくり返すことも可能だ。



SEGA PRESENTS

OutRun2

Ferrari
OFFICIAL LICENSED PRODUCT

OutRun2
■メーカー：SEGA-AM2／セガ
■ジャンル：ドライブ
■操作方法：ハンドル+ペダル×2+ギア
■発売日：2003年冬予定
■使用基板：Chihiro™

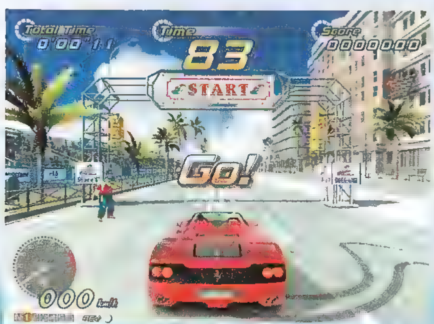
Text：キャサ夫

元祖OutRunから17年……これは続編ではなく、新作だ!!

１９８６年、日本国内に留まらず世界中に一大旋風を巻き起こした『アウトラン』。助手席に美女を乗せ、ただ速く車を走らせてゴールを目指すという、単純明快なゲームルール。真っ赤なスポーツカーに乗って風を切り裂く爽快感、そして、ゴールしたときの充実感が多くのプレイヤーを魅了した。そんなドライブゲームの名作が17年の時を経た今、再びＳＥＧＡ-ＡＭ２精鋭スタッフの手によって蘇ろうとしている！ 発売は年内に予定されているものの、具体的な内容まではまだ明かされていない。その最新情報を入手したので、とくとその進化した『アウトラン2』を見てもらいたい。

フェラーリがドリフトする!?







これが現世版アウトラン！
chihiro基板によって表現された今作。懐かしい雰囲気を漂わせながらも、至るところに最新の技術が施されている。



ハイスピードでのドリフトは大迫力！ 進化した「アウトラン」はひと味もふた味も違う様子だぞ！

フェラーリ社完全バックアップ！6種のマシンで疾走!!



365GTS/4 Daytona
1971年式モデル 1967年に「デイトナ24時間レース」で3台のフェラーリが並んでゴールをする、「1-2-3フィニッシュ」を決めたことから、デイトナの愛称が広く親しまれた。

Dino 246GTS
1972年式モデル
フェラーリ社創始者エンツォ・フェラーリの息子ディーノの名を付けた小型のフェラーリ。

F50
1995年式モデル
フェラーリの創立50周年を記念して作られた。

残る車種は……？
このほかに、あと三車種用意されている。どの車種も、フェラーリといえばアレだよね、と納得できるセレクションのようだ。想像して待とう。

全15ステージ、16パターンのコースで疾走！

元祖「アウトラン」同様、A～Eコースまでのゴールパターンが用意されている。ヨーロピアンテイストの優雅な景色を楽しみながら走れるコースもあれば、海辺や砂漠など、四季折々にまで富んだダイナミックな風景をバックに走るステージもある。まさしく「アウトラン」の意味を成し遂げるべく全15ステージを走破する。



自分の好きなルートを選んで走れるのも「アウトラン」の魅力。



企画開発部 石川 伸

「シェンムー」1、2、海外版の企画を担当。同作内で遊べるミニゲームの「アウトラン」に携わったつながりからか、『アウトラン2』では企画&アシスタントディレクターを担当。



取締役 開発第二部 部長 大崎 誠

「デイトナUSA」以降に発売された、2研のドライブゲームのほとんどに携わる。今作はプロデューサーとして参加。現役ゲーマーの感性で、仕上げの隠し味を模索中。

当時は我々もゲーマーだった!

OutRun2開発秘話

こうしてOutRun2は誕生した!!

まだまだ開発段階途中の『アウトラン2』。名作中の名作だけあって、開発者も完成へ向けて慎重に手掛けている様子。はたして、前作同様名作に仕上がるのか? それは神のみぞ知る境地……。

神の手待ち

キャサ夫 では、さっそく始めさせて頂きます。まずは、『アウトラン』全盛期のときは何をしてました?

大崎 僕は、ばりばりゲーマー時代ですよ。『アウトラン』のころは高校生くらいでしょうか。僕が入社したのは93年だから、『パワードリフト』とかの時代。ちなみに『パワードリフト』に関しては、全国1位の記録を出したことがあったりします(笑)。

一同 おぉ(笑)。

キャサ夫 あのころは、いろいろなテクニックやスコア争いなど、とにかくセガ全盛期でしたね。

大崎 やっぱね、ああいう、あの手の熱くなれる部分って大切なんですよ。実は『アウトラン』の「ギアガチャ」とか、『デイトナUSA(1)』の「ギアドリ」って、あれは意図して入ってたものじゃないんですよ。

キャサ夫 そうなんですか!? あの2速→4速とか1速→4速とか?

大崎 それです。実は僕も発売するまで知りませんでした。

キャサ夫 いや、でも、あれが……。

大崎 あれが超熱いでしょ(笑)。でも、関わっていた僕も知らなかった。たまたまそうなっただけ。

キャサ夫 ほぉ~~~~~~。

大崎 これが神の手なんですよ。

『アウトラン』もそうだし、『ターボアウトラン』もそう。『パワードリフト』でアウトコースを走った方が速いのもそう。『デイトナUSA(1)』もそう。ここら辺は意図的に入ってちゃダメなんですよ。だから、今回も意図しないでそうなるようにしてくれないかな、ってプログラマーには言っているんです(笑)。

たぶん、完璧に仕様として作ったら面白くなくなっちゃう。だから、プレイヤーが勝手にできる余地を残すくらいのさじ加減が必要なんです。偶発的に発生するくらいじゃないと伝説は生まれないんですよね。

すごく難しいけど、言いたいこと分かりますよね? だから、結果として神の手にならなきゃいけないんですよ。

キャサ夫 「ギアガチャ」などのテクニックも含め、特にスコアラーが楽しめる要素的なものは奇跡待ち……と!!(笑)

あえてカードは無し

キャサ夫 ところで、カードシステムが無いんですよね? 『頭文字D』や『WCCF』しかり、この時期にカード無しで発売するっていうのは……。

大崎 結構度胸が要りますね。それはまぁいろいろ検討した結果使わないことにしました。例えば『頭文字D』には、カードを使う必然があったと思うんですよ。

キャサ夫 と、いいますと?

大崎 ストーリーベースで拓海が成長していくじゃないですか。エンペラーとやるとか、文太に勝つとか。それを全部1コインで遊べるようにすると、長くなっちゃう。それに、みんな原作を知ってますからね。エンペラーや文太はどれぐらい速いんだろう、とかモチベーションが続くじゃないですか。

今のカードには大きく分けて二つの使い方がありますよね。まず単純なセーブ機能。どっちかというと『頭文字D』は家庭用に近いこっちですね。次は『バーチャ4』や『MJ』みたいな戦績を残すタイプ。今のところ、大きく分けてこの二種類しかない。『WCCF』や『アヴァロンの鍵』も紙のカードという現物はあるけれど、データを記録してる部分は履歴ですよね。

これらの使い方に『アウトラン』のゲーム性が当てはまるかっていうと、無い。

石川 それでもカードを使うとしたら、フェラーリにカラーリングをするとか、変なステッカー貼るとかね。……絶対フェラーリに怒られちゃいそうですけどね。

一同 うわぁいやだなぁ(笑)。

大崎 遊ぶコースの順番を変えられるにしても、『アウトラン』の2面には2面という難度を持つコースが必要なんです。それでも『頭文字D』の秋名や妙義を選ぶように『アウトラン』のコースでやったら……1面ゴールして終了。2面を遊ぶにはコンティニューって、そりゃあユーザーが怒るでしょ。

石川 キャラを用意するにしても、『頭文字D』の高橋兄弟や拓海のようなキャッチーさは無いんですよ

キャサ夫 たしかに、『頭文字D』のキャラクター性は強いですよね。

大崎 そうなんだよね。あのカードの絵柄欲しさに遊んでる女の子もいるぐらいだしね。

でも『アウトラン』のように無印のキャラを出してもなかなか難しいと思うんです。

霜田 んじゃ、ジャッキーが出てきたりとかは?

大崎 一応それも考えたんですよ。女の子はサラと葵とベネッサと……って。でも、ベネッサって、おとなしく隣に乗っているようなタイプではないんじゃないか? とか思うでしょ。

キャサ夫 ジャッキーの時点で要らないね、俺は(笑)。

大崎 でしょ? ここにも必然性が無いんです。

カードが無くちゃ遊べないってしてしまうと、間口が狭くなる。プレイヤーだって、カードを買ってまで遊ぶには、ちょっと度胸がいりますよね。一回買ってしまったら最後までやらなきゃって感もありますしね。『頭文字D』だったら、先が気になる。『WCCF』だって、今サッカーが流行っていますから、トレゼゲ出ろ! みたいな、それだけでお金を払うのを気にさせない題材だといいんですが……。

ほかにも、『頭文字D』のように車の性能を変えられるシステム案もありましたけど、あのシステムは『頭文字D』だから許されるんです。原作でもだんだん強くなっていきますよね。だから許せるんです。

でも、『アウトラン』のゲーム性でそれをやることは許せされないんですよ。

石川 これ以外にも、さまざまな可能性を模索していきましたが、自分たちで魅力的でないと分かっている企画を立ち上げたってダメなんです。

大崎 ぶっちゃけ「で?」って感じですよね。それではダメなんです。だったらピュアに集約して、Aコースクリアして次はここが簡単そうだからここやろうとか、とにかく全コース制覇してみよう。タイムアタックもやってみよう。インターネットランキングで見たらこんなに速いんだ、とか。カードが無くても面白くて、楽しめる遊び方もあるんです。

キャサ夫 本当のゲームのあり方ってやつですね。

大崎 ある意味逃げかな、って自分でも一時期思っていたんですが。意味も無いのに付けると逆にユーザーに不親切だと考えたんです。

キャサ夫 なるほど~。カードシステムも一概には、いいものともいえないんですね。意味があるからこそ成り立つものだってことですね。

大崎 だから『アウトラン2』は、カード無しです。

キャサ夫 ありがとうございました。

すべてはここから始まった!!

1986年 OutoRun





シンボリックな赤い可動筐体と、マルチエンディング、そしてギアガチャなど、意欲的な作品だ。

1989年 TURBO OutRun



AT/MTのセレクト、回数制限ナシのターボ、強化パーツなどが追加された。

1993年 OutRunners



性能の異なる8台の車(+ドライバー)を選び、世界中を走破する。隣り合わせで対戦ができる。



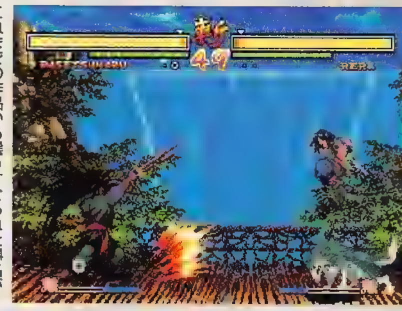


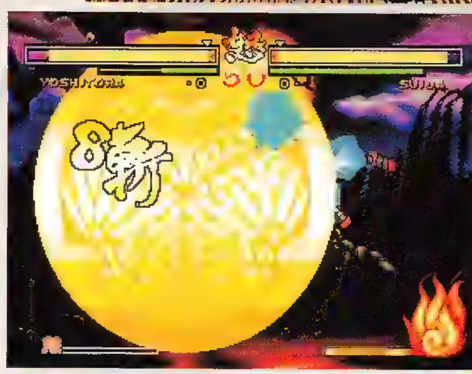
受け継がれし『侍魂』の血脈

7作目となる『侍魂』シリーズだが、本作は初代『侍魂』の系譜を受け継ぐ2D作品。そういう意味では『天草降臨』の直系であり、シリーズ5作目という見方もできる。新キャラに新システムはもちろん、旧システムも初代〜『真侍魂』までのものが多数再導入、網羅されており、『侍魂』シリーズの集大成的な作品になっている。主人公は、覇王丸と新キャラである徳川慶寅。おそらくボスとして立ちはだかるであろう、兇国日輪守(きょうごくひのわのかみ) 我旺(がおう)討伐が本作の根底に流れるストーリーラインになる。なお、我旺以外にも多数の中ボス的な敵キャラが用意されているので楽しみだ。

今回は、新たに判明したキャラ、雲飛と腐れ外道を公開。彼らを含む新キャラ四人の簡単な動かし方や、システム面もバッチリフォローするぞ。特徴的な"剣気ゲージ"により、一撃を秘めた侍同士の対決がさらに加速する！

これまでの作品から選りすぐられた24名が登場。修羅・羅刹の対極選択が無くなった代わりに、生まれ変わった反面キャラも4名。事実上の新キャラクター1といえる。





怒りゲージ満タン時は攻撃力がアップし、武器飛ばし技を放てる。怒り爆発のほか、無のゲージを増やす瞑想も可能。怒りゲージはますます重要に！



サムライスピリッツ零

今回も発売迫る『サムライスピリッツゼロ』の続報をお届けしよう。四人の新キャラクターはもちろんのこと、"無の境地"などの新システムについても詳しい情報を大公開だ！

サムライスピリッツゼロ
■メーカー：悠紀エンタープライズ／SNKプレイモア
■ジャンル：2D対戦剣劇
■操作方法：8方向レバー＋4ボタン
■発 売 日：2003年9月下旬発売予定
■使用基板：——

Text：C・LAN



気高き老兵 雲飛 ユンフェイ

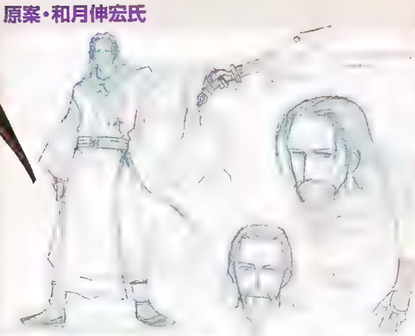
～物語～

　それは闇の中。
　身動きひとつできない。身体は眠っている。しかし、その意識は眠らない――否、眠れない。
　それは自らの過ち。自らの戒め。
　数えて千年。意識は眠らずに、己の過ちを問い続けた。
　その雲飛が目覚める。近隣の人々から祀られている巨岩が、内側から砕け、雲飛が目覚める。
　雲飛の視線は、遥か東の果てを見る。
「忘れもせんぞ、この黒い気配……久しいわい」
　最初はゆっくりと、そして、急激な速度で雲飛は空を切り裂き東の空へと飛び立つ。
「倭国に憑いたか。……あやつを消さねば、ワシの罪は償えぬ。いざ、死出の戦に我逝かん！」

～設定～

清国（当時の中国）から来た武侠。
千年以上昔、心を魔に取り付かれ魔人と化した雲飛は、中国全土を恐怖へと陥れた過去を持つ。雲飛の弟子の手によってその力は封印されたが、過ちを償うため自ら眠りにつき、千年の時を超え目覚めた。武侠にとって信義は法よりも重く、恩をうければ必ず報いる。老いてもなお、流れるような動きは健在。

原案・和月伸宏氏



　動きで魅せるキャラという注文だったので、デザインはシンプルにまとめました。ただの達人にあらず、武侠片に登場するような英傑であるコトを演出するために付けた、三国志風の肩の三角巾がイイ感じで気に入っています。（和月）



高速で空中を移動する必殺技を多数持つ雲飛は、使いこなしが難しいテクニカルキャラ。怒りにくいが、一度怒り状態になればラウンド終了まで解けない。

凋落の極み 妖怪・腐れ外道 ようかい くされげどう



～物語～

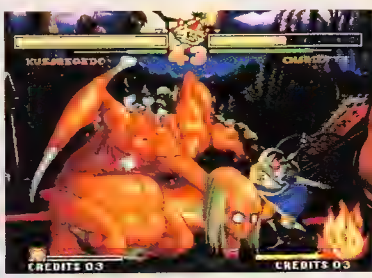
　飢饉がもたらした惨苦。それはあまりに根深かった。
　もともとは小さな農村だった。農作物は壊滅し、蓄えも尽き、水は枯れた。此処は何処かと問われれば、六道における餓鬼界と答えたところで疑い様はなかった。
　食物を口にしなくなって、果たしてどれほどの時を過ごしたのか。腹は餓鬼の如く膨らんでしまった。喉は辛うじて息をする程度の役割しか果たせなくなっていた。
　何かを食べたかった。食べられそうな物が目の前にあるのに――。混濁した意識の中、葛藤は決して終わることはなかった。
　しかし、最初の一口から後は、それまでの煩悶が嘘のように心から消えた。喉が潤う。顎が動く。歯で噛む。空気以外の物が喉を通る悦び。ひたすらに貪り食った。これ以上の御馳走は記憶に無い。食えそうな部分をひとしきり食い終わると、正気に戻った。冷静に、自分が何を食ったのか、正しく理解した。だが、罪の意識などなかった。
「お、おめえ、何……何を食っとんだ？」
　息も絶え絶えな声が詠めてくる。
「子供……食ってんのか？　それだけはやっちゃなんねえだろうが！　この……腐れ外道が！」
　声は出せなかった。呑み尽くした腕が喉に絡み付いてしまったために。だから、表情で応えた。
　歪んだ笑顔で。
　いただきまぁす――と。

～設定～

　飢餓のあまり、人の子を食すという禁忌を犯し、人として堕ちるところまで堕ち、その果てに行き着いた者が、人を喰らう妖怪と成った。
　その思考は食欲に支配されており、常に獲物を探している。いつも腹を減らしており、人を喰らい続けるが、決してその食欲が満たされることはない。
　好物は無論、人の子。部位は太腿内側。



アースクェイクも霞む超大型キャラ、腐れ外道。立ち強斬りは画面端近くまで届く多段突き。素早い打撃はほとんど持たないが、接近時は投げ技が超強力。



移動やジャンプの遅さ、やられ判定の大きさが他キャラより不利な面だが、そこはリーチの長さと防御力の高さでカバー。技を厳選して闘いに臨みたい。

新キャラクター ワンポイント戦術解説

真鏡名 ミナ（まじきな みな）



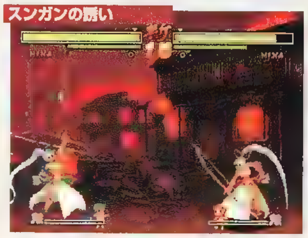
幼少より神女として育てられた強い霊力を持つ琉球王国の妖滅師。唯一心を許せるシーサーのチャンプルと行動を共にしている。遠距離攻撃に特化したキャラ。

遠距離で対戦相手を封殺

ほとんどの斬りが弓攻撃で、ボタンで撃ち出す角度が変化。これは、裏を返せば接近戦向きの技が少ないということ。さらに防御力は全キャラ中最低。いかに相手を近付けずにダメージを奪うかがポイント。攻撃力は全体的に低いが、強斬りは高威力。モーションはほかの弓攻撃とさほど変わらないので、これを主軸に。頭上に撃った弓を好きなタイミングで落下させる必殺技もあるぞ。

チャンプルの動きにも注目

常にミナの周りをチョコマカ動いているシーサーのチャンプルは、ミナの動きに合わせてはしゃいだり、青ざめたり、愕然としたりと楽しいアクションを起こすのだ。機会があれば、一度じっくり観察してみよう。



画面外に撃った弓を追加コマンドでいつでも相手の頭上に落とせる。3発までストック可。



青く光る弓を前方に複数発射する必殺技。弱、中、強で発射数とスピードが変化するぞ。

徳川 慶寅（とくがわ よしとら）



[illegible]家の跡取り[illegible]それを[illegible]にかけず[illegible]深い[illegible]として[illegible]振るう。7本の刀それぞれに[illegible]の名前が付いており、攻撃[illegible]のエフェクト[illegible]発生。

スタンダードな初心者向けキャラクター

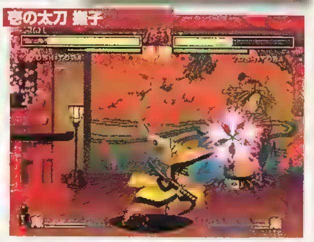
突進系、上昇系、多段系と一通りの必殺技を備え、通常技も全般的にリーチが長め。シリーズ未体験のプレイヤーでも安心して使えるぞ。突進しながら間合いを詰める「四の太刀 椿」は、突進中にガード判定が付加され、相手の攻撃を受けてもカウンターを取れる。弱に限り攻撃が出ないのでフェイントにも使える。立ち中斬りなどでけん制し、スキを見付けて立ち強斬りを決めよう。

7本目の大太刀は飾りか？

慶寅には6本の刀を使った6種の必殺技が用意されているが、気になるのが腰に据えた7本目の巨大な刀。これを使う技は今のところ無いようだが……。慶寅自身を示すこの刀を使う技は存在するのだろうか？



対空技として使いやすい上昇系必殺技。弱、中、強で技の軌道と威力が変わるぞ。



刀を振りながら前方に突進。弱、中、強で斬り付ける方向が上中下に変化する。

怒り爆発

激烈な力を解放する伝統のシステム

意図的に怒り状態を作り出す動作が"怒り爆発"だ。これを使えば瞬時に怒ることができるだけでなく、武器飛ばし必殺技も出せるようになるため、大いなる逆転の可能性を秘めている。しかし、怒り爆発を使用すると、試合が終わるまで怒りゲージ自体が無くなってしまう（無の境地も同様）というデメリットがある。なるべく温存し、ここ一番の奥の手として使いたい。



発動すると無敵になり、相手をのけぞらせる効果がある。回避動作としても有効。

怒り爆発コマンド入力　ABC

◆発動後の効果◆

- ○発動時にガード不能の攻撃を出せる
- ○剣気ゲージのMAX値が増える
- ○"武器飛ばし必殺技"を繰り出せる
- ○怒りゲージが消失する



ヒット時に相手の武器を落とせる。武器を回収するまで素手攻撃しか出せない。

無の境地と怒り爆発の関係

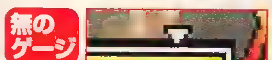
怒り爆発の特徴は「いつでも出せ、出した直後は無敵」である。怒り爆発は攻めだけでなく、連続技回避にも有効な動作。もちろん、相手の無の境地発動中も例外ではない。怒り爆発も無の境地も怒りゲージが無くなるので、1試合にどちらか一方しか使えない。どちらを使うか、状況を見て判断しよう。

無の境地

その発現は時の流れを支配する

"無の境地"は相手の動きをスローモーションにしてしまう大注目の新システムだ。瞑想によって消費した怒りゲージの量が少ないとすぐに切れるため、狙わないと効果的に使うのは難しい。

発動後、相手だけ4倍の遅さになり、地上技がほとんどつなぎ放題。ただし、ダウン技を当てるとタイムロスが大きいので注意。中斬りと強斬りを繰り返し、一閃でトドメを刺せ！





怒りゲージを消費し、体力ゲージに"▼"で示された無のゲージが上昇する動作。



高威力の一撃必殺技で、出すと通常状態に。無の境地発動中のみ出せる。

◆発動条件◆

- ○1本取られた状態である
- ○残りライフが無のゲージを下回っている（ライフ青表示）

無の境地コマンドを入力　↓↙←CD

◆発動後の効果◆

- ○"一閃"を繰り出せる
- ○対戦相手のみ、時間の流れが4倍になる
- ○効果時間は無のゲージの長さに比例
- ○攻撃を受けると強制解除
- ○怒りゲージが消失する

一撃必殺の投げ技を狙え！

腐れ外道は投げ技の「外道の烙印押し」が非常に強力。1回決めれば体力の約半分を奪えるため、積極的に仕掛けたいところだが、動きが遅いので難しい。地上戦で軸となるのは長く早い立ち中斬り。この技でけん制しながら、前転などから狙ってみよう。「悪霊呼び」は地上の相手を捕まえ、一定時間行動不能にでき、立ち強斬りなどで追い打ち可能。ただし出は遅いので決まりにくい。

ジャンプ攻撃にクセあり

腐れ外道のジャンプ攻撃は、弱を除いてすべて着地にスキがあり、ガードされれば反撃必至。不用意に仕掛けると危険だ。対空に注意しつつ、空ジャンプやスカシ弱攻撃から「外道の烙印押し」でプレッシャーをかけよう。



妖怪・腐れ外道（ようかい・くされげどう）

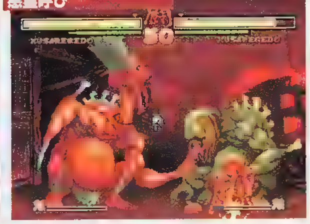
[illegible]されぬ空間に[illegible]された[illegible]大型キャラ。動きは鈍重でクセが強いが、長いリーチで他を寄せ付けず、[illegible]いても切り札となるコマンド投げを持っている。

外道の烙印押し



1回決めれば相手の体力を半分ほど奪う超威力のコマンド投げ。入力には慣れが必要。

悪霊呼び



地獄の亡者が対峙した者の足元をすくう。成功すれば追撃可。ジャンプでかわされやすい。

七曜のダッシュを使いこなせ！

雲飛は、地空関係無く高速移動可能な高機動力のキャラ。地上で2種類、空中で5種類の移動技があり、押すボタンによって性質が異なる。これらを駆使すれば、地に足を付けずに戦うことも可能。ただし、空中移動は非常に速く、移動技自体には攻撃力も無いので、使いこなすのは大変。攻撃用の空中必殺技は別に用意されているので、随所に組み込んでトリッキーな攻めを展開しよう。

空中必殺技の性質

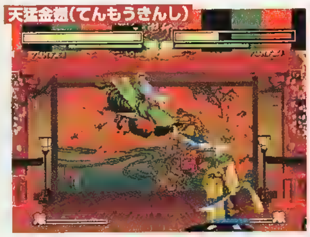
空中必殺技全般は、A、Cボタンが前方へ、B、Dボタンが後方へ移動する。一度のジャンプでコマンドに関係無く1ボタン1回、合計4回しか使えない。しかし、上空からの踏み付け攻撃を当てれば回数がリセットされるぞ。



雲飛（ユンフェイ）

地上、空中の別無く、画面中を縦横無尽に飛び回れる多彩な高速移動技を持つ。これらをどう使うかがポイントだ。千年の時を超えた[illegible]はかなうのか。

天猛金翅（てんもうきんし）



刀を前に突き出し高速で滑空する空中必殺技。ジャンプ後すぐに出せるので奇襲にも有効。

天哭封羅（てんこくほうら）



相手の気を吸うコマンド投げ。攻撃力は無いが、なんと相手の怒ゲージを吸ってしまうのだ。



次号予告

発売直前！大増ページで本格攻略開始!!

武器剣劇ならではの立ち回り、一撃がすべてを決める緊張感、そして和風剣劇ならではの魅力的な世界観とキャラクター。『侍魂』シリーズには、こうした既存の対戦格闘とは一線を画する要素が目白押し。その最新作となる本作がお目見えする日ももうすぐだ。次号からはいよいよ攻略を開始！『侍魂』ファンの人も、また今まで触ったことの無い人も、期待して待っていてほしい。

他ノ規則

過去作から継承された多数のシステムを導入

互いに対をなす無の境地と怒り爆発が『サムライスピリッツゼロ』を特徴付ける二大システムといえるが、これ以外にもたくさんのシステムが搭載されている。『天草降臨』から継承されたものだけでなく、『真侍魂』にあった懐かしいシステムも多数復活している。その中からいくつかをここで紹介しよう。これらの操作は、瞑想に使うDボタンを使うものが多くなるようだ。また、ここに挙げているもの以外にも、起き上がり方の選択（移動起き上がり、クイック起き上がり）、武器捨て挑発といったシステムも存在するぞ。

下段避け

小さくジャンプして、下段攻撃をかわせる。読まれると危険だが、しっかり使えば投げ技の回避にも役立つ。



投げキャラに近寄られたときの一選択肢に。

前転・後転

前方、および後方に転がる動作。間合いを調整したいときや、奇襲をかけたいときに使っていこう。



前転を使えば素早く懐へ潜り込むことが可能。

伏せ

その場に伏せて姿勢を低くする。下段以外は基本的にかわせるが、斬り下ろし系などは当たってしまう。



コマンド投げ技の布石としても活用しよう。

追い討ち

相手がダウン状態のときに、追加ダメージを与えられる。威力の異なる2種類の追い討ちがある。



決まる状況を覚えよう。ダメージは小さめだ。

不意打ち

しゃがみガードできない中段打撃。足払いなどの下段技と使い分けて、相手のガードを揺さぶろう。



キャラによって技のモーションはさまざま。

防御崩し・崩し斬り

いわゆる"通常投げ"。崩し方向は前後で2種類。すぐにボタンを押せば、追撃技の"崩し斬り"が出せる。



相手との位置関係で崩し方向を使い分けよう。

ネオジオゲーム全般バックアップコーナー

MVS大明神

大斬り吉

ゲーム切り替えボタンの連打と、ネオジオゲーム投稿に命を燃やす人々のパラダイス神社、それが当コーナーである！ 本殿で受験祈願もしておくぞっ、ファイトだ受験生！

サムライマスターグレード

「サムライスピリッツゼロ」の発表を記念し、「侍魂」シリーズ投稿の決定版的コーナー「サムライマスターグレード」が堂々完成！ 次々号では新キャラ祭りでござ候。



（大阪府　赤ペンディーチャ君）
☆家庭用の「ナコルル〜あの人からのおくりもの〜」などもプレイして予習せよっ。

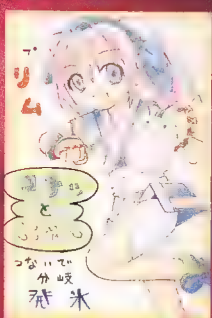


（岩手県　きりふ風丸さん）
☆大自然のために、洗剤は少なめに使いましょう。お洗濯は気合だ[illegible]



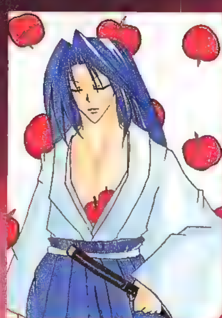
（秋田県　比良坂黄泉さん）
☆うむ、傘張り職人の妻になりたいというアレですか……違いますか……そうですか。


（神奈川県　アイロンさん）
☆クチビルと隠れた目にセクシャルを感じました。使用率高そうですよね。



（群馬県　橘月萌さん）
☆氷結座布団一枚！　なのだがいろいろと気まずくて、なんだか涙が出ちゃうわ。


（京都府　守山いつかさん）
☆[illegible]


（[illegible]　[illegible]さん）
☆[illegible]



（東京都　伊藤良貴さん）
☆[illegible]



（大阪府　YU☆3君）
☆チャムチャムがモニター内に復活するまで、君の勇気は死なない!!　背景キャラじゃイヤだよねー。

サムスピシリーズ投稿作品総募集中！

ついに『サムライスピリッツゼロ』の新キャラクターも公開された！　君のハートをセ斬ヌと一閃したヌーフェイスがいたならば、その想いを投稿という形に変換して本コーナーに送るべしっ。ようするに、いずれ「サムライスピリッツゼロ・新キャラ投稿特集」を、ドンとやってみたいワケなんですよ。ですが、やはりプレイしてからでないと投稿しにくいと思うので、10月予定の稼動を待ってからやりますよって。その本祭りを前に、本誌情報からイマジネーションを膨らませて投稿する、プレゼロ祭りを次々号にて開催！　イラストはもちろん、ロケテストプレイ感想の文章投稿も随時受け付けているぞ。個人的には、ミナがナコリムシャルチャムミヅを越えられるかにドキドキ。



（富山県　夜揺音さん）
☆余白がSG（シケギャグ）の寒さをブーストさせて、僕はただ凍えるしかありませんでした。8点。

緊急企画 サムスピとアイツ

ライターや編集者の[illegible]ラム形式で語るコーナー。第[illegible]栅太郎のサムスピメモリーを公開だ。

「当時働いていたゲーム雑誌Gで、私と同僚の二人だけに「ライター試験」なるペーパーテストが実施された。成績が悪いほうがクビ、というルールでまさに真剣勝負。私は"ナコルルと一緒にいる鳥（鷹）の名前"を「ママトト」と誤答してしまい、敗北が決定。サムスピでクビになる男かぁオレは、と震えました。結局、どちらもクビにならず、数年後に会社自体が一閃勝負有りでしたが（寒）」

――次回はナコルルのコメントを一千回以上つけたという伝説の男、ライター生活10周年を迎えた田渕健康老師の登場だ！

おみくじ メモリーカード
「サムライスピリッツゼロ」を実際に体験できる機会があるかもしれない。それは、AMショー会場（出展は未定）やロケテストだ！　どこかで体験したという剣神は、独断と偏見でプレイ感想をMVS大明神まで送信していただきたい　また、オレ版サムスピとアイツもお待ちしております、サムスピで体験した成功（失敗）秘話を送ってくださいな



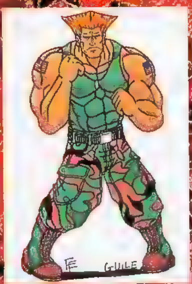
（岩手県 P…君）



（岡山県 …さん）…の時には、またイラストを…ください。…がコバルト…



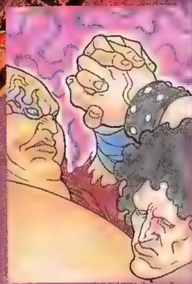
（埼玉県 DX君）このイラスト…



（東京都 F.F太郎君）タメ技の入力にクセがあるけど、…



（愛知県 キヌコさん）…なポーズが…



（… BOS君）…れ…から…級なのだよ…

カオスブレイク女学寺

「SNK VS. CAPCOM SVC CHAOS」を連日連夜奉るコーナーであり、決して不破刃を応援するコーナーではない。出場すらしてないじゃん。

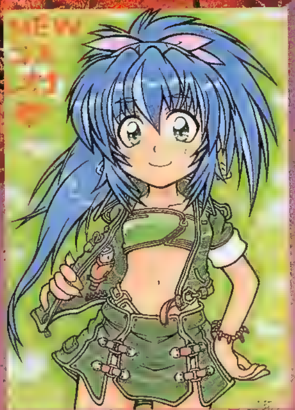


（京都府 兼田もんてかるろ君）あの「龍虎の拳外伝」に登場した不破刃を…。今月を待って…

不破っち粛正尋問房

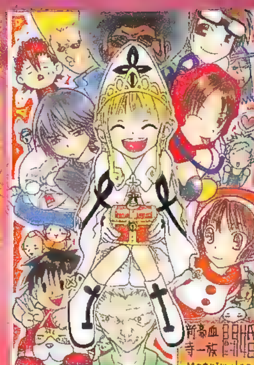
今号の絵馬奉納

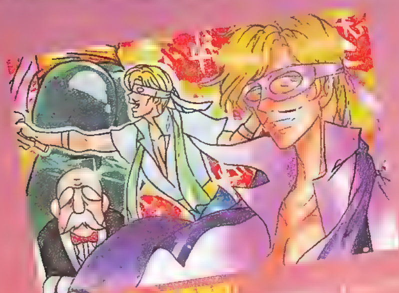
MVSのゲームタイトル全般を超絶募集中！ 目指せ、全タイトル同時掲載（無理）。



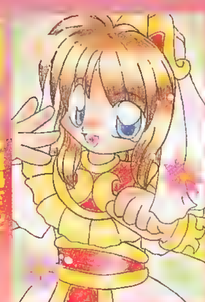




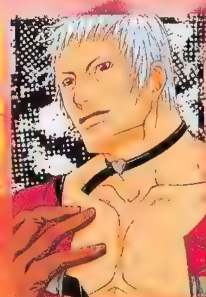














募集告知峠

「MVS大"名"神って何だよ！」「あて先間違えないで」と全国からツッコまれるMVS大明神。当コーナーでは、シリーズの続編を求める声をプレイモアの偉い人にアピールする投稿をお待ちしております。MVSタイトルならSNK以外でもオーケー。このゲームの続編を、という願いを主張しよう。言うのはタダだ！

おみくじ
メモリーカード

MVS大明神では、ネオジオゲームに関する投稿を、イラスト・文章問わず募集しております。あて先は、〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10 株式会社エンターブレイン アルカディア編集部「MVS大明神」係。メールでの投稿の送り方は、送信スタイルはA Froの最後を参考にしていただきたい よし、合格

進化する機体!!

PSYVARIAR 2 THE WILL TO FABRICATE

サイヴァリア2　THE WILL TO FABRICATE
■メーカー：サクセス・スコーネック／タイトー
■ジャンル：シューティング
■操作方法：8方向＋2ボタン
■発 売 日：今秋予定
■使用基板：NAOMI

※[illegible]および[illegible]はすべて開発中のものです。

[illegible] カイゼルちくわ

無限の進化が「神戦」を制す……

ほかのSTGとは一線を引く独自のシステム「BUZZ」を持つ「サイヴァリア」シリーズの最新作、「サイヴァリア2」がついに登場！ 常に危険と隣接する独特のスリルと達成感はそのままに、操作性の向上と自機セレクトによる難易度調整で一般プレイヤーにも遊びやすく、美麗な演出により類を見ないドラマティックな展開も楽しめる。

自機である霊子動力ロボットM.D.Sは、戦闘時に弾や機体が接触し合うことで生ずる素粒子ニュートリノを集積し霊子とバーストすることで力を得て、機体を進化する。つまり、接触や撃墜を繰り返すことでニュートリノを集めなければならないので、この戦い、決して「逃げる」ことは許されないのだ……。

それでは、登場するキャラクターたちの紹介とゲームシステムを説明しよう。





Pilot Name
麻霧 悠平



M.D.S
Name 冴助
Type Buzz

Introduction
ケイの同僚であるM.D.S.パイロット。生来の脳奇形によるすさまじい霊子放出能力から迫害された過去を持つが、ラムダの干渉によりM.E.S.A.へと保護された。ケイとは共に訓練を受けた、幼馴染みのような関係。

Pilot Name
ケイ.L.オリード



M.D.S
Name 彌勒
Type Shooting

Introduction
M.E.S.A.所属のエリートM.D.S.パイロット。しかしその実はラムダが[illegible]、全知全能の力を[illegible]。普段は常人を装い、[illegible]

STORY

人を合理的に管理・統治する人工知能集合体[illegible]による銀河崩壊は、人知れず進化を遂げていた人類の[illegible]により封印を解かれた、超霊子放出能力者サイヴァリア[illegible]覚醒により回避された。そしてラムダの隠れた干渉はあ[illegible]ガイズ統制という足かせを捨て、自らの足で進化の道を[illegible]。

[illegible]暦1088年、ガイズを「神」とあがめる宗教結社WO.S.E[illegible]ラムダの干渉を逃れ、WO.S.Eの残した超人工知能η（エータ）[illegible]を終え、「神」の復活に必要なニュートリノを[illegible]ークボソンに[illegible]入。サイヴァリア法制定保安局M.E.S.A.から[illegible]れた[illegible]ラムダと悠平は、いや応なしに遭遇戦へと突入する。

[illegible]空の下。人が、サイヴァリアが、そして二つ[illegible]「神戦」が今、開始された……。

[illegible]リーを筆者が編集したものです。



[illegible]

アミューズメントショーに向け、ゲームシステムを解説！

今年のアミューズメントショー（詳細はP40を参照）に出展予定の『サイヴァリア2』。ここで今一度システムを確認してみよう。基本操作は8方向レバー＋ショット、ボムというシンプルなもの。ショットはフルオート連射なので、ボタンは押しっぱなしでいい。また、前作をプレイしたことのない初心者は、シューティングタイプを選択するのがオススメ。この[illegible]は危険を[illegible]してバズを狙いに行かなくても、敵を壊しているだけで自機がどんどんパワーアップしていくからだ。

ゲームシステム
バズ

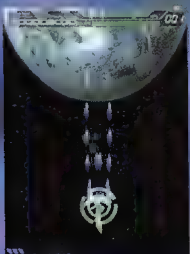
敵弾または敵本体の近くを自機が通過すると、ピシッという音と共にエフェクトが発生し「バズ」が成立する。パワーアップの手段であり、ハイスコアの源でもあるバズは本作の核となる重要なシステムといえる。



バズは常に危険と隣り合わせのため、最初は無理をせず少しずつ狙っていったほうがいい。

ゲームシステム
ローリング

レバーを一方向に入れた後、すぐに[illegible]に入れると自機が回転し、「ローリング」が成立する。[illegible]が前方集中型に[illegible]、バズの判定が大きくなる[illegible]し、移動速度が遅くなってしまうので注意。



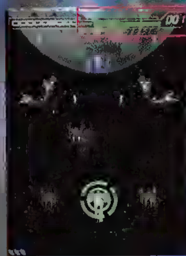
ローリング中のショットは非常に威力が高[illegible]。特にボス戦では[illegible]ローリング[illegible]。

ゲームシステム
ニュートリノゲージとレベルアップ

画面[illegible]右に表示されているのが[illegible]験値にあたるニュートリノゲージだ。これが一杯になると自機のレベルが上がり、パワーアップする。ゲージ増加の条件は、「バズ」「敵にショットを当てる」「敵を破壊する」の三つ。[illegible]に関しては、機体のタイプによって違いがあり、[illegible]はシューティングタイプはバズタイプに比べ[illegible]。

で、[illegible]でゲージが多く[illegible]。

また、レベルアップ時には若干の無敵時間があるので活用しよう。さらにこの間にもバズ判定は残っているので、レベルアップ→無敵時間中に敵弾へバズ→連続レベルアップ、ということもできる。これはステージ道中で特に有効な、シリーズ共通の現象なので覚えておこう。



[illegible]内がニュートリノゲージ。ゲージはバズを成立させたときに増えるほか、[illegible]にも増加する。



レベルアップ時には、一瞬だが完全な無敵時間が存在する。この瞬間に無数の弾幕を突き破り、敵を破壊せよ。

自機はレベルアップと共に進化する!!

ステージクリア時に、ある特定レベル以上に達していた場合、自機が変形しパワーアップする。君は最終形態を目にすることができるか!?



進化の4段階目。以前よりも増して両肩の重力子砲が大きくなり威圧感を感じる。なんと変形は5段階目まであるという情報も!! 一体最終形態はどんな姿になるのだろうか!?

[illegible]。ニュートリ[illegible]重力子砲がパ[illegible]ている。

進化の[illegible]

これは、ケイ.Lオリードが搭乗するM.D.S「弾勒」のスタート時の状態。

IMPRESSION

前作『サイヴァリア リビジョン』から約3年、ついに続編が登場です。プラットフォームがNAOMIに変わり、よりパワーアップした表現に期待が高まります。今のところ敵弾1発に対してバズれるのが1回という仕様なので、初代『サイヴァリア』に近いプレイ感覚が味わえました。密集した敵弾に突っ込んでいく爽快感は以前のままです!!

機体を2種類から選択できる点も見逃せないところ。攻略にどのような違いが出るのか気になります。ファンならずとも待ち遠しいですね。



本誌独占追加情報！





サーキットを駆け抜ける まばゆき新マシンたち!!

BATTLE GEAR 3 Tuned
バトルギア3チューンド

バトルギア3Tuned
■メーカー：タイトー
■ジャンル：ドライブ
■操作方法：ハンドル＋ペダル×2＋ギア＋ハンドブレーキ
■発 売 日：未定
■使用基板：SYSTEM246

『バトルギア3』のニューバージョンとなる『バトルギア3Tuned』では、新たに8台の車が追加される。そのうち3車種は前号で紹介したが、今月は気になる残りの5車種が判明！　勢ぞろいした新車種8台を一気に紹介しよう！

Text：するする◎



Fit 1.5T S package [GD3]
Honda CLASS:D

リッターで20キロ以上走る車として一昨年に大ヒットし、あのトヨタのカローラを抜いて登録数トップとなったコンパクトカー……ホンダのフィット。ゲーム中に登場するのは、去年追加された1.5リッターモデルだ！



MARCH 14s [BK12]
NISSAN CLASS:D

ニッサンのコンパクトカーといえば、10年に1回フルモデルチェンジが行なわれているマーチ！　本作では、昨年に3代目として登場したモデルが採用され、三つあるエンジンから最強の1.4リッターがチョイスされたぞ。





新生バトルギアの走行シーンを、その目に焼き付けろ！







Dクラス車が続々と参戦！ 追加8車種、ここに出そろう!!

今回新たに紹介する5車種のうち、4車種は最下位クラスの「D」。ニューバージョンが出るまでは、クラスDにはヴィッツしかなかったことを考えると、4車種が増えることで、このクラスもにぎやかになる。クラス別バトルもかなり白熱すること間違い無しだ。当然このクラスの車種を使って何かしらのイベントが行なわれてもおかしくないので、新たなバトルシーンに向けて心の準備をしておきたい。そして残る1車種は、ロータリー復活で大注目のRX-8だ（→次ページ）！



COLT Sport-X Version [Z27A]

MITSUBISHI CLASS:D

販売台数で大激戦となっているコンパクトカー市場へ、ミツビシが昨年の秋に投入したコルトは、ドイツの車作りの哲学を導入して作られた新車種。最強モデル1.5リッターの中から、スポーツバージョンがゲームに登場！



DEMIO SPORT [DY5W]

MAZDA CLASS:D

マツダが誇るコンパクトカーであるデミオは、昨年の夏に2代目がリリースされて話題を呼んだマシン。ゲームには、2タイプあるエンジンから、最強モデルである1.5リッターのスポーティーモデル「スポルト」が登場する。

話題のスポーツカー「RX-8」の参戦も決定!!







紀ロータリー　　として登場したRX-8
るか、かなり見どころとなるはずだ。



RX-8 Type S [SE3P]

MAZDA　CLASS:B

一度は生産ラインから消滅してしまったマツダのロータリーカーが、今年の春に大復活。それがこのRX－8である。ゲームでは、250馬力を誇る最強モデルのタイプSが登場。クラスは「B」だ！



FAIRLADY Z Version ST [Z33]



一度はカタログから消滅した、ニッサンの名車フェアレディZ。見事に復活を遂げて5代目として登場したモデルを、ゲーム中で駆れ！



LANCER EVOLUTION VIII GSR [CT9A]



ワークスでのWRC活動を休止中のミツビシだが、エボは確実に進化。その8代目のモデルが、本作で登場する。またさらに速くなりそうだ！



IMPREZA WRX STI spec C Limited [GDB]



車としては熟成期に入っているインプレッサ。ゲームで新たに加わるWRXのSTIは、フェイスチェンジをしたモデルをチョイスしている。

開発チームよりコメント

どうも、毎度おなじみ松楠でございます。この度「バトルギア3 Tuned」なるものを作ることになりやしたので、ご報告させていただきやす。まず前作と比べて何が違うかといいますと、新車が増えやす。それから、新コースも作っているみたいでやす。ちょいと資料を見たら、周回っぽいのとそうでないのが見えましたので、きっと1本道が増えると思いやすよ。それから何やら新モー……(ざしゅ)。

注目の『バトルギア3 チューンド』が、いよいよ我々の目の前に現れる！　その場所は、アーケードゲームの見本市として9月に行なわれる、第41回アミューズメントマシンショーだ。そこでほぼ完全な形の『バトルギア3 チューンド』を見る&触ることができるぞ。これまで本誌で報じられていない要素がゲーム中に盛り込まれている可能性大なので、こりゃあ行くしかないぞ!!

アミューズメントマシンショーで一足先にプレイ！

ショーの情報は、40ページに！



所属：ハイアン・グレイシー柔術アカデミー
出身地：ブラジル　リオ・デ・ジャネイロ
身長：174cm
体重：84kg
生年月日：1974年8月14日

実兄ヘンゾ譲りの柔術テクニックは高い評価を得ており、「PRIDE.10」では、新日本プロレスの威信を賭けて乗り込んだ石澤常光をパンチのラッシュでKO葬。狂気を含んだ鋭い眼光と、「喧嘩＋柔術」テクニックをアピールしてみせた。さまざまなトラブルを巻き起こす問題児。



所属：ブラジリアン・トップ・チーム
出身地：ブラジル　リオ・デ・ジャネイロ
身長：180cm
体重：90kg
生年月日：1978年7月17日

寝技系格闘技、世界最高峰の大会「アブダビコンバット」を幾度も制している、寝技のスペシャリスト。「弾丸」とも表される鋭いタックルと、スキのない安定したグラウンドテクニックに加え、打撃も器用にこなすファイトスタイルは、ニュータイプ柔術家とも評されている。



所属：チーム・クエスト
出身地：アメリカ　カリフォルニア
身長：180cm
体重：90kg
生年月日：1970年8月24日

グレコローマン・レスリングで、五輪出場の実績を持つ。初出場となった「PRIDE.12」のヴァンダレイ・シウバ戦では惜しくも判定負け。しかし、その後はヘンゾ・グレイシー、小路晃、ムリーロ・ニンジャに連勝。ミドル級戦線の中心人物の一人として活躍している。



所属：ゴールデン・グローリー
出身地：オランダ　ユトレヒト
身長：194cm
体重：92kg
生年月日：1980年5月17日

ヴァレンタイン・オーフレイムを実兄に持つ、オランダ期待の新星。兄以上と噂される身体能力に加え、シュルト、ヒーリングといった超一流選手とのハードトレーニングで培われた打撃と寝技は一級品。「ダッチ・サイクロン」と呼ばれる強烈な打撃で、勝利を狙う。



PRIDE GP 2003
■メーカー：カプコン
■ジャンル：総合格闘技
■操作方法：8方向レバー＋ボタン×4
■発 売 日：秋予定
■使用基板：SYSTEM246

Text：MOMO

隠れた実力者が大挙集合！

徐々に全貌が明らかになってきた『PRIDE GP 2003』。今号は、システムの一部を先行して公開だ！

PRIDE GP GRAND PRIX 2003

ジャクソンvs.アローナ

PRIDE無双のパワーファイター・ジャクソンと、グラウンド・打撃も器用にこなすアローナの対決！　ジャクソンの豪快な技に対し、アローナがテクニックで凌ぐ。一瞬のスキが勝敗を左右する。どんな相手でも油断するな。









アリスターvs.シウバ

ミドル級屈指の好カードと評される、アリスターVS.シウバの一戦。打撃には定評のある両者の対決は、ファンならぜひとも見てみたい一戦であろう。アリスターのシャープな打撃対シウバのヒザ蹴り！　KO必至のカードだ！

※画面写真はすべて開発中のものです。

交響曲（シンフォニー）ここに開演！

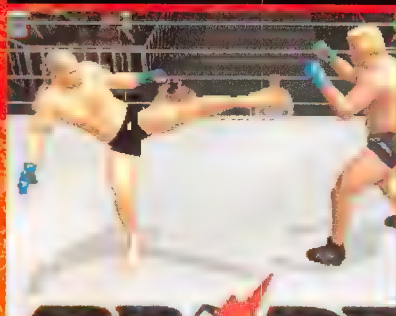
スタンド

タックル



低い体勢から相手の胴をめがけて突っ込み、グラウンドへの移行を狙う体当たり。グラウンドへ持ち込む基本的な手段だが、読まれていると「4点ポイントポジション」や「クリンチ」に持ち込まれることもある。危険が伴う行動だ。

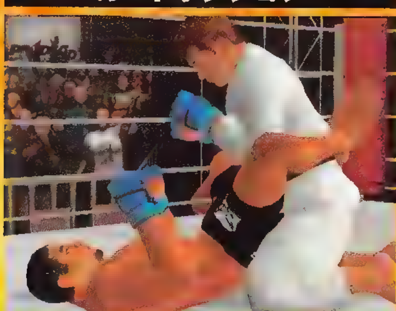
スタンド



両者が立った状態で打撃を繰り出す、スタンダードなポジション。ムエタイや空手といった打撃系を得意とする選手は、スタンドで勝負を決めたいところ。この状態からタックルなどでグラウンドに引き込むことも可能。

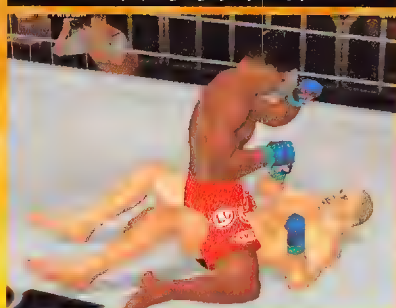
グラウンド

ガードポジション



寝ている相手が上の相手の胴を足ではさむ状態。マウントポジションに似ているが、打撃が当たりにくいなど攻撃側の行動は限られており、攻めにくい状態となっている。攻撃側は立ち上がり、スタンド&ダウンにすることも可能。

マウントポジション



倒れた相手に馬乗りになり、打撃・関節技を狙うポジション。上の選手に非常に有利なポジションで、打撃、関節、別ポジション移行と一方的に攻めることができる。防御側はブリッジやカウンターで相手にスキを与え、エスケープを決めるしかない。

ポジションの重要性



「ポジション」とは何か

上が今回の操作図だ。「PRIDE」において、キャラを動かす上で覚えてほしいのが「ポジション」の概念。「ポジション」とは、「向かい合う両者の状態」のことで、立って攻撃する「スタンドポジション」、倒れた相手の上に馬乗りになる「マウントポジション」などの総称だ。

試合では多くのポジションが存在し、選手によって得意なポジションが異なる。ゲームではそれを理解し、使い分けることが重要なのだ。今回は、そのポジションの種類を紹介しよう。

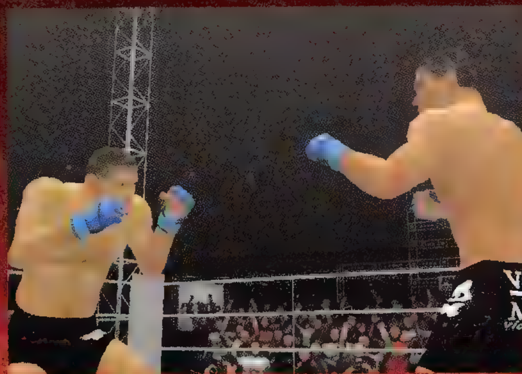
PRIDEinPRIDE





「4万316人」という、さいたまスーパーアリーナの動員記録を塗り替える観衆が詰めかけ、名勝負が繰り広げられた8月10日「PRIDE GP 2003」さいたまスーパーアリーナ大会。

その熱く暑い会場前の広場で、「PRIDE GP 2003」の公開ロケテストが行なわれた。開発中なので、実際のゲーム性はまだ分からない状態だった。しかし、ガードがレバー・ボタンのニュートラルになっているなど、家庭用の前作とは違う部分も散見されたぞ。システムの詳しい内容は、次号公開予定だ！





ヘンダーソンvs.ノゲイラ

過去に2度対決してきたヘンダーソンvs.ノゲイラ。戦績は1勝1敗と、両者一歩も引かない結果となっている。世界トップレベルのレスリングか、世界最強のブラジリアン柔術か!?　決着の3戦目はゲームセンターで行なわれる！



立ち技と寝技の

STAND

猪木ーアリ(スタンド&ダウン)



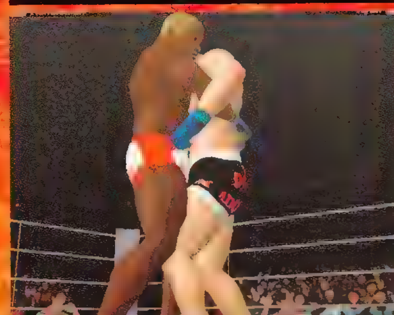
スタンドの選手と倒れた選手が向き合うポジション。倒れている方が不利なのだが、スタンド側も迂闊には攻めら れない状態でもある。倒れている相手の足をつかみ、マットの上を引きずる「炎のコマ」は桜庭の得意技。

首相撲



クリンチから相手の首を抱え込みコントロールしながら、ヒザ蹴りなどの打撃技を入れられるポジション。ムエタイ選手が得意としていたポジションだが、近年は多くの選手が使用。顔にヒザ蹴りが入るので、危険なポジションだ。

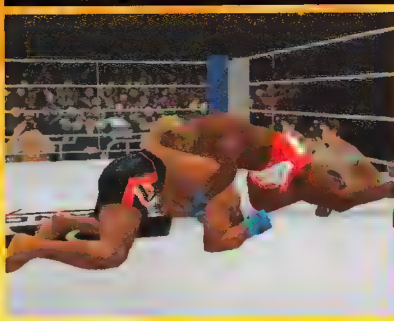
クリンチ



スタンドの状態で相手と組み合い、自由に動けない状態。ボクシングなどではここで離されるのだが、PRIDEではこの状態からの打撃、立ち関節、投げといった手段が考えられる。クリンチでも攻撃、防御を怠るな！

GROUND

4点ポイントポジション



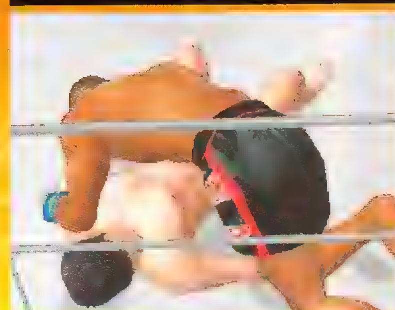
相手のタックルを押さえ込み、マットへ押し付ける状態。防御側は頭を押さえられているため、有効な攻撃を行なうことはできない。一方攻撃側は頭上にヒザ蹴りをたたき込むことができる。非常に有利な状態である。

バックマウントポジション



その名の通り、うつ伏せ状態の相手の背中(バック)に乗っかって攻撃できるポジション。側頭部への打撃や背後からの締め技など、危険極まりない攻撃を繰り出すことが可能。このポジションから脱出するのは相当に困難。

サイドポジション



柔道の「横四方固め」と同様の状態で、ガードポジションから移行することが可能。締め技、関節技、腹へのヒザ蹴りなど、有効な攻撃が可能だ。ガード不可能な打撃技などもあるので、下の防御側には相当厳しいポジションである。

お待ちかねのレアカードを紹介!!

ジネディーヌ・ジダン

（所属クラブ：ユベントス【'96～'01】 国籍：フランス）



MF

世界で最も優れたプレイヤーとして、多くの人がその名を挙げるであろうトップスター。ユベントスに在籍していた'98には、バロンドールを受賞。総合能力値「97」は、WCCF最高数値。

『WCCF 2002-2003』

レアカード紹介

超有名選手たちがズラリ！ ついにその姿を現した、『WCCF 2002-2003』のレアカード。今回は新しく用意された三つのカテゴリーの中から、それぞれ3選手を紹介していこう。とくとご覧あれ……!!

ジャンフランコ・ゾラ

（所属クラブ：パルマ【'93～'96】 国籍：イタリア）



FW

鋭い切り返しと絶妙なスルーパスで、相手ディフェンス陣を切り崩すファンタジスタ。フリーキックの名手でもある。パルマでプレイする以前は、天才マラドーナの居るナポリで活躍した。

名波 浩

（所属クラブ：ヴェネツィア【'99～'00】 国籍：日本）



MF

三浦 知良、中田 英寿に続く日本人三人目のセリエA選手として、ヴェネツィアでプレイ。記録上ではイタリアで活躍したとは言い難いが、その経験が日本サッカー界に与えた影響は大きい。

レアカードのカテゴリーについて

本作のレアカードは、セリエAレジェンド、[illegible]

ジダン参戦決定！ レアカードついに公開!!



ワールドクラブ チャンピオンフットボール セリエA 2002-2003
■メーカー：ヒットメーカー/セガ
■ジャンル：スポーツゲーム
■操作方法：専用コンパネ＋トレーディングカード
■発 売 日：2003年初秋予定
■使用基板：NAOMI2

もう少しで稼働開始となる、『ワールドクラブ チャンピオンフットボール セリエA 2002-2003（以下WCCF 2002-2003）』。今月は、皆さんお待ちかねのレアカードをドーンと紹介。そのほか、本作で新たに追加されたイベントの紹介や、先日行なわれた東京大会のリポートなどもお届け！

Impression インプレッション

このゲームの華といっても過言ではないレアカード。ドキドキしながら袋を開けて、中にレアカードが入っていたときの喜びといったらもう……。しかも、それが今回紹介しているジダンのカードだったりしたら……なんてことを想像すると、早くゲームをプレイしたくなってくるよね。来る稼働開始に向けて、今から貯金しておいた方がいいかも!?



WCCF事典 **バロンドール**：サッカー専門誌『フランス・フットボール』が1956年に制定した欧州最優秀選手賞。欧州各国の記者投票で選ばれる。ジダンが受賞した1998年以降の受賞者は、1999年がリヴァウド（バルセロナ）、2000年がルイス・フィーゴ（レアル・マドリード）、2001年がマイケル・オーウェン（リバプール）、2002年がロナウド（レアル・マドリード）。

ついに判明した三つの新たなカテゴリー！　皆さん



フィリッポ・インザーギ

（所属クラブ：ミラン　国籍：イタリア）

FW

天性の嗅覚で得点チャンスをうかがう、世界屈指のゴールハンター。2002-2003シーズンのセリエA得点ランキング2位。ミランのチャンピオンズリーグ優勝にも大きく貢献した。



フランチェスコ・トッティ

（所属クラブ：ローマ　国籍：イタリア）

FW

パス、シュート、ドリブル……プレイを構成するすべての要素が超一級品といえる、イタリア代表の柱。"王子様"の愛称から、"王様"へ。総合能力値は、前作から「3」アップしている。



フランチェスコ・トルド

（所属クラブ：インテル　国籍：イタリア）

GK

イタリア国内でブッフォンと並び称される、天才ゴールキーパー。大柄な体躯からは想像付かないほどの反射神経を持ち、素早く相手のシュートコースへと入り込んで好セーブを連発する。



ジョゼップ・グァルディオラ

（所属クラブ：ローマ　国籍：スペイン）

MF

中盤の底からゲームを創造する司令塔。ブレシアMFとして、『Ver.2.0』でも登場した。全盛期はセリエAに移籍する以前のバルセロナ時代だが、チャンスを演出する鋭いパスは健在。



ハヴィエル・アデマール・サネッティ

（所属クラブ：インテル　国籍：アルゼンチン）

DF

右サイドバックとして有名だが、どんなポジションでもこなす。アルゼンチン代表では、右サイドハーフとしてチームに貢献。タッチライン際のドリブルは、相手チームの脅威となる。



セバスティアン・フレイ

（所属クラブ：パルマ　国籍：フランス）

GK

パルマのゴール前に立ちはだかる、フランス出身の若き守護神。2002-2003シーズンにおけるパルマの躍進は、彼の活躍に因るところも大きい。本作で見事レアカード入りを果たした。

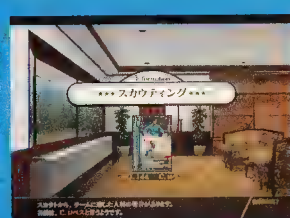
新イベント紹介

本作では、チームマネージメントの前に発生するイベントの数が増加！ ここでは新たに追加されたイベントのうち、二つを紹介しよう。

新イベント①　スカウティング

スカウティングとは、スカウトマンがチームに入れるべきと判断した選手を推薦してくるというイベント。チームが連敗しているときに発生しやすく、スカウトマンの進言を聞き入れてその選手をチームに入れれば、チームの連携度がアップする。

新しい選手をチームに入れるということは、それまで育ててきた選手をだれか一人手放さなければならないということ。どの選手と交換すればいいのかよく考えて、選手登録を済ませよう。もちろん、選手登録するときは、その選手のカードが必要となる。普段からカード収集に精を出して、イベントに備えておくべし。





新イベント②　財政危機

チームメンバーが一流選手ばかりなのに、なかなか試合で勝てない！ そんなときに起こるイベントがこれ。このイベントが起こると、チーム全体のモチベーションがガクッと大幅に下がってしまう。なかなか回復できない上に、試合にも大きく影響してしまうので要注意だ！



WCCF事典　**チャンピオンズリーグ**：欧州各国のリーグ上位に位置するクラブチームが集い、ヨーロッパ最強の名をかけて戦う大規模な大会。2002-2003シーズンの大会では、準決勝にインテル、ユベントス、ミランの3チームが残り、セリエAファンは狂喜乱舞。決勝はユベントス VS. ミランというカードで行なわれ、PK戦にもつれ込んだ末、見事ミランが優勝した。

新たに9枚のレギュラーカード&スペシャルカードグラフィックも入手！



マルコ・デルヴェッキオ

（所属クラブ：ローマ　国籍：イタリア）

FW

鋭い飛び出しで相手ディフェンスラインの裏を突くストライカー。チームの勝利のために自分を犠牲にすることができる選手で、最近はイタリア代表メンバーとしても活躍している。



トーマス・マンフレディーニ

（所属クラブ：ウディネーゼ　国籍：イタリア）

DF

相手の攻撃に対する迅速なチェックと、サイド攻撃を得意とする若手DF。2002-2003シーズン好調だったウディネーゼを守備面で支えた。総合能力値は前作から「4」もアップしている。



セバスティアーノ・ロッシ

（所属クラブ：ペルージャ　国籍：イタリア）

GK

ミラン黄金期の正ゴールキーパー。929分間無失点、58試合連続無敗など、輝かしい記録を持つ。しかし、そんな彼もまもなく40歳。ペルージャで最後の一花を咲かせようとしている。



デニス・ゴデアス

（所属クラブ：コモ　国籍：イタリア）

FW

2002-2003シーズンからセリエAへ昇格してきたコモの長身FW。そんな大事なシーズンで思うような活躍を見せられなかった彼は、先日セリエBのバーリへの移籍が決定した……。



クラレンス・セードルフ

（所属クラブ：ミラン　国籍：オランダ）

MF

高い身体能力と技術を併せ持つ、世界トップクラスのMF。前作ではインテルの選手として登場したが、2002-2003シーズンからミランへ移籍。チャンピオンズリーグ優勝にも貢献した。



ファビオ・カンナヴァロ

（所属クラブ：インテル　国籍：イタリア）

DF

DFとしては小柄な体躯ながら、空中戦に強く、鋭い読みを持つ。2002-2003シーズンからは、6年間在籍したパルマを出て強豪インテルで活躍。前作同様、本作でも守備の要となるだろう。



カルロ・タルド

（所属クラブ：モデナ　国籍：イタリア）

FW

2002-2003シーズンにコモから移籍してきたストライカー。強じんな身体の持ち主で、相手ゴールエリア内でハードなプレッシングを掛けられても、ひるまずにシュートへとつなげる。



ルイジ・ディ・ビアッジョ

（所属クラブ：インテル　国籍：イタリア）

MF

身体的な強さと豊富な運動量を武器に、中盤を駆け回るMF。インテルでヴィエリやクレスポといったタレントたちが得点できるのも、彼の働きがあってこそ……という場面も少なくない。



チロ・フェラーラ

（所属クラブ：ユベントス　国籍：イタリア）

DF

ジョカトーレとしては高年齢の域に達しているが、2002-2003シーズンも獅子奮迅の働きを見せ、ユベントスのスクデット獲得に貢献。前作に比べて、総合能力値が「1」アップした。

WCCF事典 **新しい4チーム**：本作では、前作に居なかったエンポリ、レッジーナ、モデナ、コモという4チームが新たに登場する。これは、セリエAシーズン終了時の下位4チームは、セリエB上位4チームと入れ替わるため。2001-2002シーズンに成績不振だったフィオレンティーナ、レッチェ、ヴェネツィア、エラス・ヴェローナの4チームはセリエBへと降格したのだ。

TOKYO CHAMPIONSHIP
Tokyo Summer Cup 2003
2003.7.5-2003.8.3

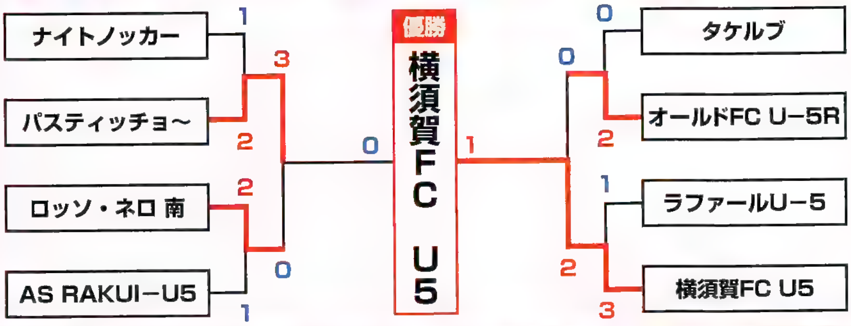
『ワールドクラブ チャンピオンフットボール』東京大会

TOKYO SUMMER CUP 2003

7月の初頭から、首都圏26店舗のセガ直営店で予選が行なわれた「TOKYO SUMMER CUP 2003」。その決勝大会の模様をリポート！ 首都圏最強の監督となったのは!?

リポート！

TOKYO SUMMER CUP 2003 決勝トーナメント



横須賀FC U5 フォーメーション



①	ブッフォン(キラ)
②	ユリアーノ(白)
③	マテラッツィ(白)
④	ラウルセン(白)
⑤	ジェトゥー(白)
⑥	ネドヴェド(キラ)
⑦	ダボ(白)
⑧	ガットゥーゾ(白)
⑨	ロナウド(キラ)
⑩	トレゼゲ(キラ)
⑪	レコバ(キラ)
⑫	アドリアーノ(白)
⑬	チェヴァントン(白)
⑭	ヨルゲンセン(白)
⑮	エムレ(白)
⑯	ジュニオール(白)



東京ジョイポリス5Fにある、WCCFコーナーは大盛り上がり。一般のお客さんたちも足を止めていた。

ネドヴェドパワーさく裂!!

去る8月3日(日)、東京お台場にある「東京ジョイポリス」で、首都圏最強のWCCFプレイヤーを決める一大イベント「TOKYO SUMMER CUP 2003」の決勝大会が開催された。当日会場には、首都圏26店舗で行なわれた予選を勝ち抜いた強者32名が集結。もはや恒例ともいえるU-5のレギュレーションの元、決勝トーナメント出場をかけて、まずは4つのブロックに分かれてグループリーグを戦った。

グループリーグ勝者たちによる決勝トーナメントの組み合わせは、左表の通り。ここまで勝ち進んできたチームのフォーメーションは、3トップが多かった。また、ロケテスト版レアカードのシェフチェンコをメンバーに組み込んでいるプレイヤーなども居り、大会は徐々にヒートアップしていく。

そして気になる決勝戦のカードは、「パスティッチョ～」VS.「横須賀FC U5」。後で分かったことだが、どうやらこのカードは身内対決だった模様。

前半戦は、「パスティッチョ～」が優位に試合を進める。しかし、決定的な場面でシュートを2度も外してしまい、得点には至らない。結局前半戦は、両者得点の無いまま「0－0」で折り返す。

続く後半戦は、そのピンチを乗り切った「横須賀FC U5」のペース。開始早々にネドヴェドが豪快なシュートを決めて待望の先制点を上げると、その1点を最後まで守り切り、見事優勝を果たした。

「WCCF 2002-2003」ロケテスト情報

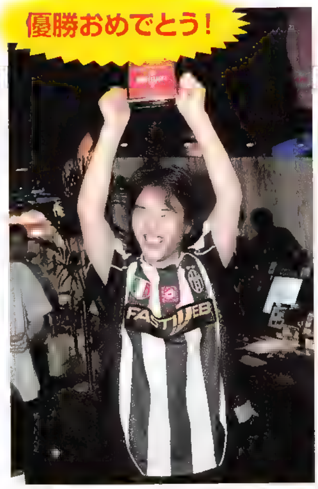
渋谷GIGO アクセスマップ



渋谷GIGO
住所：東京都渋谷区道玄坂2丁目6番地16号
営業時間：10：00～24：00(年中無休)
電話番号：03-5458-2201
アクセス：JR渋谷駅より徒歩3分



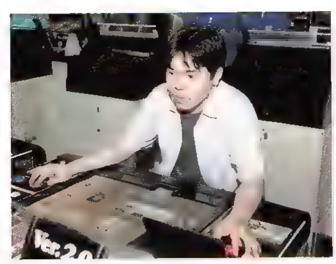
優勝おめでとう！



ネドヴェドのユニフォームを着て大会に臨んだ「横須賀FC U5」氏。そのネドヴェドが決勝点を上げるとは……何ともドラマチック！



当日マイクを握ったのは、全国大会でも司会を務めた、セガの深見氏。



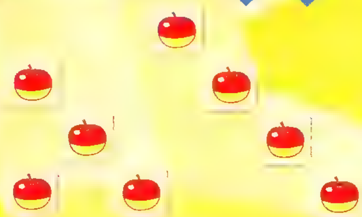
惜しくも準優勝となった「パスティッチョ～」氏だが、ここまで来れば大健闘。

WCCF事典 **WCCFトレーディングツアー延期のお知らせ**：前号で「8月は『WCCF 2002-2003』への移行期のため、トレーディングツアーは9月までお休み」と掲載しましたが、『WCCF 2002-2003』の稼働開始が当初の予定より若干遅れそうであるため、次回トレーディングツアーは10月開催とさせていただきます。なお、詳しいイベント情報は次号に掲載します！

食べてルンルンクルンクルン たくさん回して大フィーバー!!

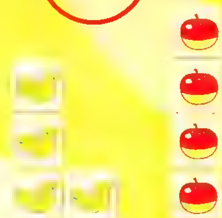
同じフルーツブロックを4つ以上並べると消えるよ!!

消えない ✕



ただし、斜めに並べても消えないので注意。ブロックの面をくっつけることが重要だ。

消える ○



同じ種類のブロックをを4つ並べると消える。積み方は、一列でも、L字でもオッケー。

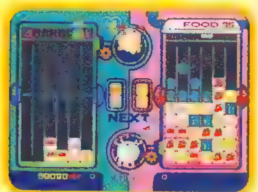
くるくるフィーバー

アルゼの業務用ビデオゲーム第二弾として、パズルゲームが登場。プレイフィールドがくるりと回転し、連鎖を起こしてフィーバーすれば一発逆転が狙える。ギャンブル性の高さがもたらす爽快感を楽しもう!

クルクルフィーバー
■**メーカー**：アルゼ株式会社
■**ジャンル**：落ちものパズル
■**操作方法**：1レバー+2ボタン
■**発 売 日**：2003年7月末
■**使用基板**：アレック64

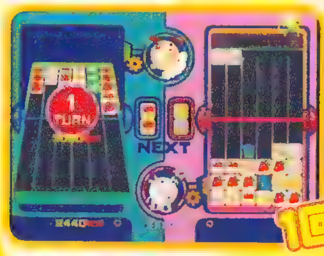
Text：閃屋

消すと相手にブロックが！



ブロックを消すと相手のフィールドにブロックを落として、邪魔できるぞ。

好物ブロックで回転スタート



1回転目

ピカピカ光るのは、好物ブロック。これを消すと、フィールドが回転し始める。大量消しを狙うチャンス到来!!

二つのブロックが落ちてくる

フィールドにニつセットで落ちてくるブロックを、レバーの左右で移動させ、左右のボタンで回転させて積んでいこう。





2回転目



3回転目……

フィールドが1回転した後は、同じブロックが、4個ではなく3個並ぶと消えるようになる。2回転後も3個並ぶと消え続けて、3回転以降は2個並ぶと消えていく。消えればフィールドが回転し続ける～!!

4回転以上で……



フィーバー

閃屋の回すツボ

せっかく回転し始めても、ブロックが消えないと連続しない。4回転のための楽な仕込みは、3個並んだブロックをニつ(一つは、天地が逆になると段差で途切れるように)と、2個並んだブロックを作るだけ。これでだれでも簡単フィーバー！

WORLD SOCCER Winning Eleven Arcade Game Style™ 2003

ワールドサッカー ウイニングイレブン
アーケードゲームスタイル 2003
■メーカー：コナミ／コナミマーケティング
■ジャンル：スポーツ
■操作方法：8方向レバー＋5ボタン
■発 売 日：2003年10月予定
■使用基板：—

写真：原 悦生

自由度の高い戦術と、カードシステムによって大人気となった「WOLRD SOCCER Winning Eleven Arcade Game Style」の最新作がe-AMUSEMENTに対応！ オンライン対戦モードをひっさげてついに登場!!

New Speed, New Power, New Technique and...

New "Winning Eleven" Opening Soon!!



アクションゲーム初のリアルタイムオンライン対戦!!



「WORLD SOCCER Winning Eleven Arcade Game Style 2003（以下ウイイレ2003）」は、アクションゲームとして初の店舗間のリアルタイム対戦を実現した!! より多くの強敵としのぎを削り、「ウイイレ2003」で頂点を目指してほしい！ 全国規模の大会も定期的に開催していくとの情報もある。前作で腕慣らしをしておこう!!

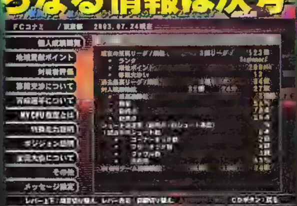
選手データを一新!!



選手の能力は最新のデータを元に再調整。また、前作で自分がひいきにしていたチームに所属する選手の去就なども気になるところだ。

さらなる情報は次号！

操作方法や、ゲームモード、そしてオンライン対戦の具体的な内容などは次号でしっかりと紹介するぞ！ 期待して待て!!



今月は「第41回アミューズメントマシンショー」の情報を始めとし、ショー限定アルカディア持参でサミーブース開催の「レアグッズが100名に当たる抽選会」情報も掲載！　そのほかにも、アミューズメントダーツバー「Bee」2号店、お馴染み「ジョイポリス」、「ナンジャタウン」などのニューアトラクション情報も掲載。プレゼント情報も要チェックです。

Event

9月13日「第41回アミューズメントマシンショー」開催！

話題のアーケードゲーム新作が東京ビッグサイトに集結！

http://www.am-show.jp/index.html

世界最大のアーケードゲームの祭典、「第41回アミューズメントマシンショー」が今年も東京国際展示場（東京ビッグサイト）で開催されるぞ。

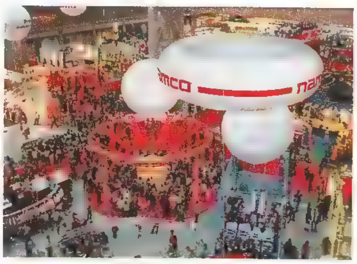
このイベントは、ゲームのみならず、アーケードゲームの関連機器など約2,000点（予定）がまとめて体感できてしまうアーケードゲームファンにはたまらない内容となっている。

その出展メーカーのマップを早速公開しよう。今回のショーでは、サミーの『GGX』シリーズ最新作を始めとして。各社の新作が展示されるとのこと、自分の気になるメーカーの場所は、念入りに頭に叩きこんでチェックしておこう。

ほかにもショーでは「アーケードゾーン」の以外にも、カップルにお勧めの「景品ゾーン」、家族やお子さまづれで楽しめる「ファミリーゾーン」、などビデオゲーム以外のブースも充実しているので一日中、飽きることなく楽しむことができるぞ！

当日入場券（9月13日一般公開日のみ）は1,000円。お得な前売券は700円となっており、JR東日本のみどりの窓口、首都圏の主要プレイガイドやコンビニエンスストアなどで絶賛販売中！

最新ゲームをだれよりも早く遊び尽くしに、東京ビックサイトに足を運んでみよう！



昨年も大盛況だったが、今年は話題作の続編が出展されるので、さらに盛り上がりそうな予感だ。

PRESENT!

アミューズメントマシンショー事務局様に入場チケットをペアで計20名分いただきました。詳しい応募方法は、P48のプレゼントコーナーを見てください。9月5日必着です！

■開催概要

会場：東京国際展示場（東京ビッグサイト）
東4・5・6ホール

期間：9月11日（木）～9月13日（土）

時間：午前10時～午後5時

※11日（木）、12日（金）は業者招待日になっているので、関係者以外は入場できません。

一般公開日は、9月13日（土）のみ。

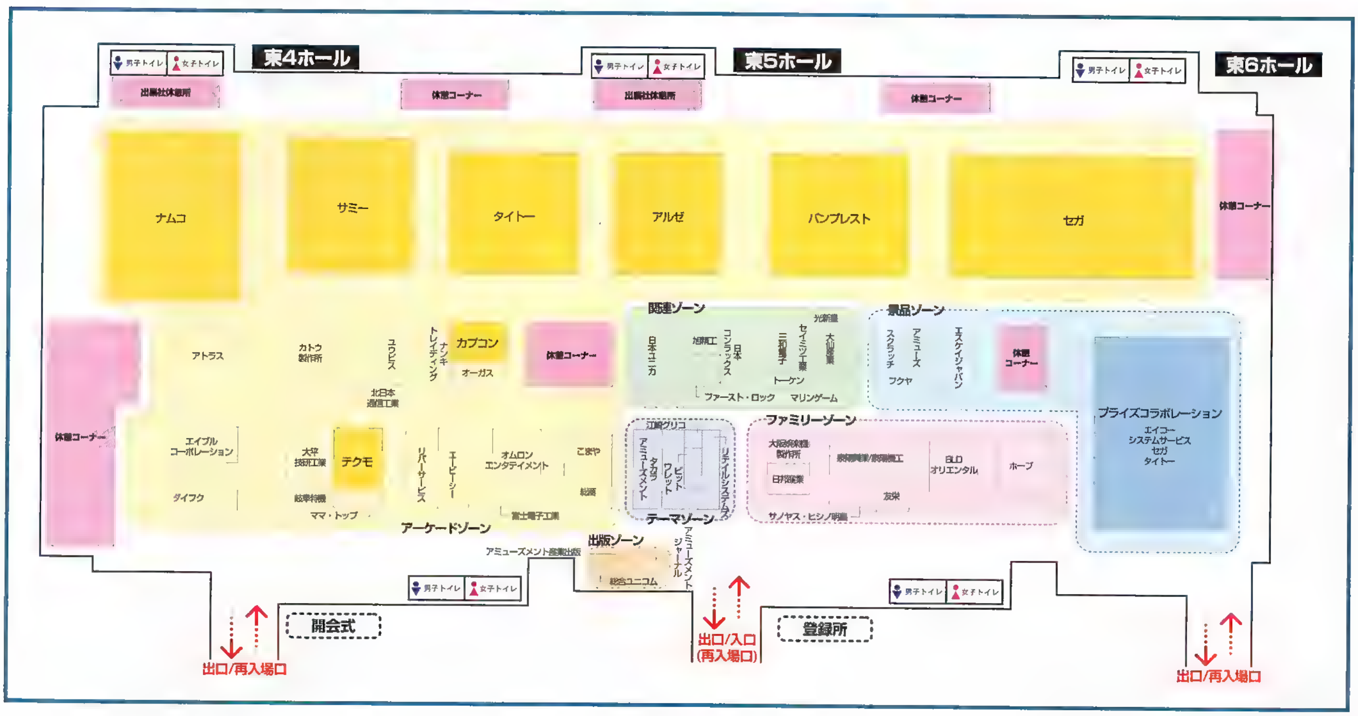
入場料：中学生以上1,000円
（前売り700円）
小学生以下と60歳以上は無料。

■オフィシャルHP

http://www.am-show.jp/index.html

■ｉモード

http://www.am-show.jp/i



Release

祝・スペースインベーダー誕生25周年！

http://pc.spaceinvaders.jp

1978年に発売され社会的大ブームとなったタイトーの『スペースインベーダー』。同タイトルの発売25周年を記念して、PS2ソフト『SPACE INVADERS ANNIVERSARY (www.taito.co.jp/d3/cp/inv_aniv/)』が発売された。

また、さまざまなグッズ展開がされており、カシオマーケティングではオンラインショッピングサイト「e-カシオ(www.e-casio.co.jp)」で「G-SHOCK スペースインベーダーモデル」を9月販売予定。ABCマートでは「VANS SLIP ON スペースインベーダー25thモデル」を、そしてハッスルは、ESSENTIAL DESIGNS×PORTER スペースインベーダーモデルとして、トートバッグウォレットなどのアイテムを代官山店クロゼットほか、全国系列店で販売中だ。

各販売店へのお問い合わせ
カシオマーケティング：5334-4517
ABCマート：03-3476-5669
クロゼット：03-3462-6700

PRESENT!
「G-SHOCKスペースインベーダーモデル」と「スペースインベーダーオリジナルタオル」をセットにして1名様にプレゼント。応募方法は48ページを参照！

Event

ポップン夏祭り2003開催!!

去る8月2日に、家庭用『ポップンミュージック8』発売を記念したイベント、「ポップン夏祭り2003～in shibuya NUTS～」が開催された。

当日は、家庭用『ポップン8』を用いたゲーム大会、ポップンアーティストの「2Days」、「すわひでお」によるミニライブ、さらにはポップンアーティストからのプレゼントをかけた大抽選会もあり、内容盛りだくさんだった。

ゲーム大会では、勝ち抜いたプレイヤーにご褒美が、ミニライブではほほ笑ましいハプニングもあり、詰めかけた300人を超えるユーザーは、楽しいひとときを過ごしていたぞ。

そこで、行けなかった人のために、このイベント限定で製作されたポップンTシャツと、家庭用の『ポップンミュージックベストヒッツ』インターネットランキング用賞品である、オリジナルソノシートをプレゼント。詳しくは48ページへ。



家庭用『ポップン8』に収録されている、すわさんの「School Life」も披露。

Event

夏休み後の9月はお得な割引狙いで！

http://sega.jp/joypolis/tokyo.html

夏休みも一段落。しかし太っ腹な東京ジョイポリスは、まだまだ使えるお得なチケットを前売り販売しております！その名も「サマッー！ ペアパスポート」。通常3,800円のアトラクションパスポートが二名で5,400円！ 9月15日まで、JRびゅうぷらざ、りんかい線主要駅やチケットぴあ、各コンビニなどで発売中(東京ジョイポリス現地窓口では販売しておりません)。

さらにホームページではお得な割引クーポンも掲載中だぞ。9月12日～9月23日まで「敬老の日ファミリー感謝クーポン」家族四名様までパスポート1,000円割り引き！ 通例の割引クーポンもあるのでこちらも要チェックだ！

「ターミネーター3」や「サイクラフト」など、新アトラクションも入って、ますます充実のラインナップ。パスポートをお安く手に入れて全アトラクション制覇を狙え！

JOYPOLIS SEGA

PRESENT!
セガ様にジョイポリスパスポートをペアで5組10名様分いただきました。詳しい応募方法は、P53の読者プレゼントのコーナーを見てください。

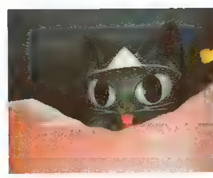
Event

ああ、次はプリンが怖い

仄暗い水の底からの呪怨はらせんでヌエの鳴く夜はバースディ……ということで、夏のナンジャは恐怖体験なんじゃ！ って、もう立秋とっくに過ぎた？ マジ秋アキまじ？

……まあ小さなことは気にせず、秋のナンジャは怖い話を募集なんじゃ！ あなたの聞いた心霊現象や幽霊体験を書いて、「〒170-8630 豊島区東池袋3-1-3 サンシャイン60内郵便局 私書箱2118号 株式会社ナムコ『怖い話』係」か、ナンジャタウン内にある「応募箱に投函するんじゃ！ 採用されれば本になり、豪華賞品ももらえるぞ！ 読む人に、田舎の夜道で岸田今日子に会う以上の恐怖を体験させるんじゃ！

あと、「プリン博覧会」は9月30日で終わりなんじゃ。たわわなプリンちゃんがあなたを待つでよ。





もののけ番外地のマスコット“もののけたま”も、恐がりたいの。

PRESENT!
ナムコ様から10名様にナンジャタウンのペアパスポートをいただきました。詳しい応募方法は、P50のプレゼントコーナーを見てください。

Event

サミー、『GGX』シリーズほか新作を多数出展！

第41回アミューズメントマシンショーのサミーブースでは、既報の『GGX』シリーズ最新作をはじめ、アトミスウェイブ用の新作タイトルが多数出展される。

先月号でもお伝えしたように、『GGX』シリーズ最新作はカードシステムとインターネットに対応している。そのほかのアトミスウェイブ用タイトルも、それらが導入されるのかどうかが気になるところだ。真相はサミーブースで確認してほしい。

そして一般公開日(9月13日)には、アルカディア読者を対象としたイベントも企画されている(詳しくは右の欄を参照)。今年のアミューズメントショーは、サミーブースから目が離せないぞ！

アルカディア持参でレアグッズが当たる!!

アルカディア読者のみんなに、サミー様よりビックプレゼント！ 第41回アミューズメントマシンショーの一般公開日(9月13日)にこの本を持ってサミーブースに行くと、1冊につき1回、「ショー限定の超レアアイテムが100名様に当たる抽選会」に参加できるぞ。

イベントは賞品が無くなり次第終了となるので、会場に入ったらまずはサミーブースへダッシュ！ 受付時に右の欄へスタンプが押されるので、このページを開きつつ、抽選会場を目指そう。

印

Event

ダーツバー「Bee」2号店がOPEN!

株式会社セガ・アミューズメントと株式会社ヒットメーカーによるダーツをメインとしたエンタテイメント空間「Bee」の2号店、「Bee IKEBUKURO」が池袋サントロペビル8Fにオープン。

国内では最大級の店舗面積を誇るという店内にはダーツマシンが19台設置されており、さらにカードゲームやボードゲームを楽しむことができる。席の総数は200席にもなり、完全個室タイプのVIPルームなども完備されており、カップルシートも設置されているので、デートスポットにも最適な空間となっている。

これを機会に彼女や友達とダーツを始めてみてはいかがかな？



ルールーが分からなくても、お店のスタッフがやさしく教えてくれるぞ。

Release

「THE シューティング ゲーセン横丁」

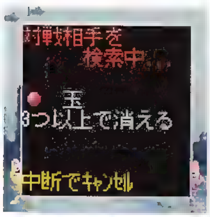
いよいよ通信対戦アプリ本格始動！ そしてあの幻のゲームが……？

お待たせ！『魚ポコ』で「今度は対戦ニャ!」

ゲーセン横丁初の対戦アプリ『魚ポコ2 今度は対戦ニャ!』がついに登場！ iモードで8月18日より、「お試し版」が配信されているぞ。

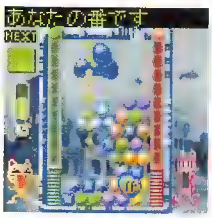
お試し版とはいっても中身は、ほぼ完成型。基本ルールは『魚ポコ』と一緒で、玉を打って同じ色の玉を三つそろえることで玉を消していくのだが、このアプリでは対戦者と交互に弾を打ち合い、先に玉の中に埋もれている「魚玉」を取り出した方が勝ちとなる。素直に玉を消すだけでは相手に魚玉を奪われてしまうため、将棋崩しのような心理戦が繰り広げられることは必至。しかも、一手ごとに制限時間もあるので、決断力も重要になってくる！

お試し版では対戦相手がランダムに決定されるが、9月配信予定の「正式版」では、対戦相手セレクト機能や、さらに対戦を熱くする各種システムを実装予定。今後はアプリも対戦がトレンドに!?



対戦相手は現在、CPU込みでランダム決定される。ライバルを指名できるのはもうちょっと先、今は武者修行だ！





制限時間を三回オーバー（パス）したり、玉を上まで積み上げてしまっても負け。三手四手と先を読む、囲碁や将棋なみの戦略が必要なのだ。

ケイブ最強の問題作（？）、正式アプリ化!?

君知るや、ケイブ作品群中ひときわ輝きつつも闇に埋もれた珍作『弾銃（だんがん）フィーバロン』を！ 知る人ぞ知るが知らない人は本気で知らないこの幻の作品が、9月にiモード版でアプリ化との情報を入手!!

意味なく80年代ディスコを彷彿とさせる強烈な世界観と、節操ない超演出に隠れた超難度！ ケイブ開発陣の挑戦といえなくもない迷作が今よみがえる!?



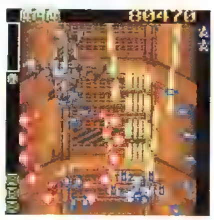


左がアーケード版、右がアプリ版の画像。あのフィーバー旋風が本当に再現可能なのか、詳細をゲセ横でチェック!!

暑い夏をまだまだ熱く！ 新作続々登場！

iモード版では最新STGアプリ『ケツイ』後編を好評配信中！ Jスカイ版にも『大往生』後編が登場し、9月には『ケツイ』前編の配信も開始だ！

また、Jスカイ版に9月リリースの、『DONPIN』に続くケイブの代表作をモチーフにしたピンボールが登場との情報も手に入れたぞ。え？ 『エスプ』……!?



アプリ史上最速最難!? 夏の終わりは『ケツイ』後編の悶絶攻撃ラッシュでシメ！

ケイブ質問コーナー Q&A超弾幕

さてさて、今回第一回目となるケイブへの質問コーナーですが、ちょうど『フィーバロン』のアプリが出るということでそれにちなんだ（？）質問をば。

●『フィーバロン』、全然クリアできる気がしません。クリアできる人いるんですか？ （神奈川県 たとえ死んでもタイプA君）

IKD氏：いるよ結構。魚太郎（速度が激速く当たり判定も大きい上に、ボムがないという伝説の隠し機体）でノーミスクリアもいる。でも社内では……。

担当プログラマー市村氏：僕はできません。最終ボスも確か三人で攻撃個所を分担して最後にひっつけただけで、メチャクチャだったような……。だれがどこやったかは忘れましたけど。はっはっはっ！

……『フィーバロン』の偉大（？）さを、改めて知らされるご回答でした……。ま、まぁとにかく今後もアンケートハガキで質問をお待ちしています！

ゲーセン横丁の歩きかた

今月のパスワード：MJKAYHUVERA
「横丁かわら版」内で無料着メロが！（非会員もOK）

iモード	Jスカイ
i Menu	Jスカイメイン
↓	↓
メニューリスト	ケータイゲーム
↓	↓
ゲーム	ゲームアプリ
↓	↓
iモード 504i・504is専用 / FOMA ミニゲーム	ゲームパック（従量）
	↓
	従量課金制

↓

The シューティング ゲーセン横丁

● iモード　月額固定　税別300円
● Jスカイ　月額固定　税別300円　または従量制
単価150～200円でダウンロード可能

てあたりしだいゲームリスト

08月15日時点

●2003年8月発売予定のタイトル		
pop'n music10	コナミ／コナミマーケティング	音楽シミュレーション
[illegible]	[illegible]	[illegible]
QUIZ MAGIC ACADEMY	コナミ／コナミマーケティング	クイズ
●2003年9月発売予定のタイトル		
機動戦士Zガンダム エゥーゴvs.ティターンズ（下旬予定）	発売元・バンプレスト 開発元／販売元・カプコンチーム	バトルアクション
[illegible]	[illegible]	[illegible]
●2003年10月以降発売予定のタイトル（未定含む）		
[illegible]	[illegible]	[illegible]
drummania 9thMIX（10月上旬予定）	コナミ／コナミマーケティング	ドラムシミュレーション
[illegible]	[illegible]	[illegible]
OutRun2（11月予定）	SEGA-AM2／セガ	ドライブ
[illegible]	[illegible]	[illegible]
WORLD CLUB Champion Football SERIE A 2002-2003（今秋予定）	ヒットメーカー／セガ	スポーツ
[illegible]	[illegible]	[illegible]
PSYVARIAR 2 THE WILL TO FABRICATE（今秋予定）	サクセス／タイトー	シューティング
[illegible]	カプコン	[illegible]
ESPGALUDA（今秋予定）	ケイブ	縦スクロールシューティング
[illegible]	[illegible]	[illegible]
Dragon Chronicle（今冬予定）	ナムコ	カード
[illegible]	サミー	[illegible]
Maximum Speed（2003年予定）	サミー	レース
[illegible]	サミー	[illegible]
とれとれ！寿司（2003年予定）	サミー	パズル
[illegible]	[illegible]	[illegible]
（仮称）アイドルゲーム（未定）	ナムコ	育成
[illegible]	[illegible]	[illegible]
r.p.m.RED Tuned Car Championship（未定）	コナミ／コナミマーケティング	ドライブ
[illegible]	[illegible]	[illegible]
BATTLE GEAR3Tuned（未定）	タイトー	ドライブ

6月25日～7月25日集計分

ARCADIA DATABASE
アルカディア データベース

ビデオゲームランキング

Pick up!

1位 SNK VS. CAPCOM SVC CHAOS



初登場第1位は『SNK VS. CAPCOM SVC CHAOS』。今夏の期待作として登場した同作だが、予想通りの好結果となった。対戦格闘ゲームが少ない時世、今後は『CAPCOM VS. SNK2』のような人気が期待される。動向に注目したい。

メーカー SNKプレイモア
ポイント 166.7

順位	タイトル<メーカー>	ポイント
1	SNK VS. CAPCOM SVC CHAOS<SNKプレイモア>	166.7
2	GUILTY GEAR XX THE MIDNIGHT CARNIVAL #RELOAD<アークシステムワークス/サミー>	138.6
3	機動戦士ガンダム 連邦 VS. ジオン DX<発売元：バンプレスト/開発・販売：カプコン>	126.7
4	TETRiS THE GRAND MASTER2 THE ABSOLUTE PLUS<アリカ/彩京>	120.3
5	THE KING OF FIGHTERS 2002<イオリス/SNKプレイモア・サンアミューズメント>	113.3
6	VIRTUA STRIKER 2002<アミューズメントビジョン／セガ>	110.0
6	WORLD SOCCER Winning Eleven Arcade Game Style<コナミ/コナミマーケティング>	108.6
8	Virtua Fighter4 Evolution Ver.B<SEGA-AM2／セガ>	100.0
9	青春クイズ カラフルハイスクール<ナムコ>	95.9
10	Power Smash 2<ヒットメーカー／セガ>	92.8
11	対戦ホットギミック インテグラル<彩京>	90.1
12	式神の城Ⅱ<アルファ・システム／タイトー>	86.7
12	SPIKEOUT FINAL EDITION<アミューズメントヴィジョン／セガ>	85.6
14	兎 -野性の闘牌- 山城麻雀編<童／タイトー>	80.4
15	熱チュー！プロ野球2002<ナムコ>	76.3
16	MARVEL VS. CAPCOM 2 -New Age of Heroes-<カプコン>	74.5
17	E雀ハイスクール<セイブ開発>	73.6
18	GUILTYGEAR XX THE MIDNIGHT CARNIVAL<アークシステムワークス/サミー>	61.5
19	ミスタードリラーグレート<ナムコ>	59.5
20	Power Smash<ヒットメーカー／セガ>	58.9

※ランキング中のタイトルが赤いものは今年の作品でランキング初登場のタイトル。

ビデオゲームランキング（コックピット・アップライト）

Pick up!

14位 アヴァロンの鍵



初登場順位としては低いが、集計締めが入荷直後のため出回りが少ない『アヴァロンの鍵』。四人同時のサテライトタイプで、少々小型だが、まだまだ導入できる店を選ぶだろう。内容もマニアックゆえ、ロングヒットを狙いたいところだ。

メーカー ヒットメーカー／セガ
ポイント 85.2

順位	タイトル<メーカー>	ポイント
1	drummania8thMIX<コナミ／コナミマーケティング>	185.0
2	pop'n music 9<コナミ／コナミマーケティング>	162.3
3	麻雀格闘倶楽部2 日本プロ麻雀連盟Ver.<コナミ/コナミマーケティング>	157.2
4	TIME CRISIS 3<ナムコ>	143.3
5	beatmaniaⅡDX 9th style<ナムコ>	139.1
6	WORLD CLUB Champion Football SERIE A 2001-2002<ヒットメーカー/セガ>	122.7
6	太鼓の達人4<ナムコ>	118.3
8	頭文字D Arcade Stage Ver.2<セガ・ロッソ／セガ>	115.5
9	CYBER TROOPERS VIRTUAL-ON "FORCE"<ヒットメーカー／セガ>	107.6
10	GUITARFREAKS9thMIX<コナミ／コナミマーケティング>	99.9
11	THE HOUSE OF THE DEAD Ⅲ<ウウエンターテイメント／セガ>	98.6
12	WORLD COMBAT<コナミ／コナミマーケティング>	96.3
12	F-ZERO AX<アミューズメントヴィジョン／セガ 監修：任天堂>	89.4
14	アヴァロンの鍵<ヒットメーカー／セガ>	85.2
15	セガ四人打ち麻雀MJ<SEGA-AM2／セガ>	84.0
16	BATTLE GEAR 3	83.7
17	麻雀格闘倶楽部<コナミ／コナミマーケティング>	80.3
18	CRISIS ZONE<ナムコ>	76.6
19	TIME CRISIS Ⅱ<ナムコ>	75.9
20	DanceDanceRevolution EXTREME<コナミ／コナミマーケティング>	73.9

※ランキング中のタイトルが赤いものは今年の作品でランキング初登場のタイトル。

協力店舗一覧

アドアーズ 渋谷店	東京都渋谷区宇田川町13-11 KN渋谷1ビル1～4F	☎03-3496-5856
アドアーズ 町田店	東京都町田市原町田6-21-25 大正堂第2ビル1～4F	☎042-724-1477
アドアーズ ミラノ店	東京都新宿区歌舞伎町1-29-1 新宿TOKYU MILANO1～3F	☎03-3200-0884
アドアーズ サンシャイン店	東京都豊島区東池袋1-14-4 シネマサンシャイン1～3F	☎03-3971-9601
アドアーズ 八王子店	東京都八王子市東町11-3 センチュリーステーションビルB1～4F	☎0426-48-1288
アミューズメントランド スペースV1可部店	広島県広島市安佐北区可部南3-1-8	☎082-814-6116
アミューズメントランド スペースV1廿日市	広島県廿日市市本町4-23	☎0829-34-3311
大久保アルファステーション	東京都新宿区百人町2-17-2 アルファビル	☎03-5330-8595
釧路スガイ・ゲームプルプル	北海道釧路市北大通6-1-2-2	☎0154-22-8670
ゲームプラザキューティ	大阪府大阪市北区天神橋3-8-23 コア扇町ビル1F	☎06-6357-6677
スガイ24	札幌市北区北23条西4丁目2-39	☎011-757-8540
トライアミューズメントタワー	東京都千代田区外神田4-3-10 中村ビル	☎03-5295-2345
ミルカトル加納店	和歌山県和歌山市加納319-1	☎073-476-3033
GAME IN ナミキ	東京都世田谷区松原2-27-14	☎03-5300-5747
GAME'S MILK	京都府宇治市大久保町北ノ山101-5	☎0774-44-5770
ゲームファクトリーマグマ 川越店	埼玉県川越市脇田町9-3 KスクエアビルB1	☎049-222-8839
ガリバー青葉台	神奈川県横浜市青葉区青葉台2-9-16 フラワービル1F	☎045-984-2555

ゲームセンターへ行くのは何曜日の何時ごろ？

今月の月替わりアンケートは、『ゲームセンターへ行くのは何曜日の何時ごろか』というお題。

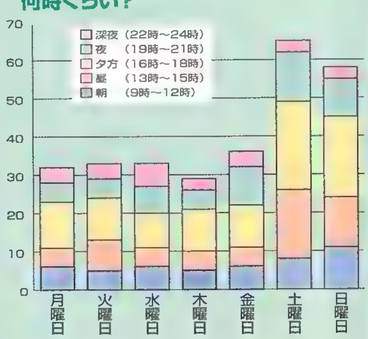
まずは右図が主立った集計結果だ。見て分かる通り、土曜日・日曜日にゲームセンターに赴く数が圧倒的に多いことが分かる。時間帯も昼（13時～15時）～夕方（16時～18時）にかけてが中心。また手元にある参考データを見ると、土曜日・日曜日の中心層は20歳以下の学生が多いことも分かる。

月曜日～金曜日のウィークディに関しては、割と誤差の範囲と思われるが、顕著に現れているのが水曜日の深夜（22時～午前0時）の時間帯が多いということ。それにくらべて全般的に木曜日が少ないことなど。年齢別の時間帯データを見ると、深夜の来店が多い層として18歳と23～24歳、その次に20～21歳といったところが挙げられる。昨今の世相からすると18歳や23～24歳くらいだと、どれだけ社会人か定かではない。これが一般的な社会人だと週半ばの夜に飲み会や息抜きを持ってくる傾向が多いことと合致するのだが……。

さらに、年齢別・時間帯別の傾向として、14歳と17歳の夕方（16時～18時）の多さが最大多数として目立っている。双方とも学生であれば、中学2年生・高校2年生といったところで、それぞれ1年生の時より学校生活に慣れ、3年生のように受験や就職などに追われない、割と優雅な位置と想像できる。その時期の数が多いという結果も非常に分かりやすい傾向である。

ちなみに、右図には毎日ゲームセンターに行くという票も含まれている。実際のところ、毎日ゲームセンターに行く層がウィークディの来店数を大きく押し上げていることもここに付け加えておきたい。

■ゲームセンターに行くのは何曜日の何時ぐらい？



ゲームセンターマップ

今回の取材地
「福島県」



これで都道府県制覇数 22/47

復活“ゲセマプ隊”!!



栅太郎隊長
ちくわの教育を終え、ゲセマプ隊に復帰した鬼隊長。

＆ぅ隊員
ゲセマプ隊に志願した若手編集。甘党で辛党で感覚派。

ゲセマプ隊復活第一弾は、訪れていなかった東北地方を取材。その一発目は、都道府県の中で三番目に面積が大きい福島県だ。福島市、いわき市、郡山市の三市のゲームセンターを、調査してみたぞ。

※記事中のデータは、取材を行なった7月下旬の内容によるものです。

情報提供：軍団長君、SAT君
イラスト：斉藤コーキ



福島駅隣りですぐ
the 3-RD PLANET

●福島県福島市栄町1-1
☎024-526-3536
●営業時間：平日9:00～24:00

コナミの音ゲーのネットランキングで、上位入賞を果たしたプレイヤーが集い、音ゲーコーナーは連日大盛況。『ee'MALE』も設置済みだ。メンテナンスは万全に整えられている。対戦格闘で人気があるのは、2D格闘ゲーム。不定期ではあるが、ゲーム大会なども開催される。



音楽ゲームは最速で新作を入荷。もちろん、ほとんどの台がカード対応しているぞ。



10月予定の移転先も、駅ビルの1階。敷地面積も広くなるそうなので、期待大だ！

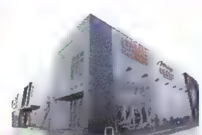
2003年10月のリニューアルオープンを控えております。常にお客様の楽しい遊技場でありますよう従業員一同、笑顔と元気でがんばってます。リニューアルオープンにご期待ください！

http://www.nagano-group.com/3rd/index.html

リニューアルオープン直後のスポット
ドリームファクトリー福島店

●福島県福島市鎌田字中田10-4
☎024-552-2177
●営業時間：10:00～24:00

メダルゲームコーナーが充実しており、一番人気は『スターホース2002』。広い店舗内には大型筐体の『ライジングピンボン』や『ナイススマッシュ』など珍しいタイトルも多く、一人でも大勢でも楽しめる。



四人同時プレイガンシュー『ワールドコンバット』など、大型筐体はかなりの数。

福島県下最大級の広さで、駐車場約700台、最新マシンを多数取りそろえております。『アヴァロンの鍵』はもちろん、9月にはファンタジックフィーバー、10月には『Zガンダム』(4台セット)も入荷予定。だれもが楽しめるお店です。ぜひ一度当店にお立ち寄りください。



駅から離れているので、自転車か車を使った方がベストだろう。

http://www.tenleisure.co.jp/

「WCCF」のイベントが人気
スーパーノバ福島

●福島県福島市黒岩字中島7-2
☎024-544-0280
●営業時間：10:00～24:00

ビデオ、大型筐体ともに品ぞろえに偏りが無く、主要最新作を入荷するゲームセンター。プリクラのメイクコーナーは、女性スタッフが担当。アクセサリ系のレンタルが充実、サービスも企画中とのことだ。



「WCCF」の大会を頻繁に開催。新バージョンにも期待。

『麻雀格闘倶楽部』『MJ』などの麻雀ゲームが充実しております。『アヴァロンの鍵』『クイズマジックアカデミー』も好評稼働中です。プライズコーナーでは雑貨、キャラクターものなどの景品をそろえております。子供から大人まで楽しめる明るいお店です。ぜひご来店ください。



国道4号線沿いにある派手なスーパーノバ。外観なので、すぐに分かるはず。

独自色の強いゲームコーナー
ソユープレイランドソピア福島店

●福島県福島市曽根田町1-18
さくら野福島店4F
☎024-528-4969
●営業時間：10:00～20:00

客層はファミリーと低年齢層向け。ビデオゲームは少なめだが、『ニンジャアサルト』や『ポップンミュージック10』『麻雀格闘倶楽部2』など大型筐体も人気が高い。また、『ムシキング』の盛況ぶりは福島市で一番！



『甲虫王者ムシキング』には福島のムシキングファンが殺到するよ！

「いつ来ても、何度来ても楽しめる店づくり」をモットーに、常に新鮮な遊びのスペースをお客様に提供してまいります。夏休みは終わりましたが、まだまだ熱いイベントが盛りだくさんです！　皆さまのご来店、スタッフ一同心よりお待ちしております。



ガッツのある店長さんたちが、君たちを大歓迎！　閉店時間が少々早いのが残念。

http://www.soyu-net.co.jp/fukushima/index.html



今回の取材での心残りは、情報提供してくれたSAT君行き付けのお店「チェリオ」が紹介できなかったこと(7月中で閉店のため)。ゲセマプ隊がもう少し早く復活できれば……。
ゲセマプ隊は隔月ごとに登場予定です。皆さまからの情報お待ちしております。宛先は、アルカディア編集部「ゲームセンターマップ」係まで。メールは　location@arcadiamagazine.com

アイコン情報

格闘ゲームが盛んな店 / 音楽ゲームが盛んな店 / シューターが集まる店 / メダルゲームが多い店 / 全般的に料金設定が安い店 / レトロゲームが充実している店 / 連射装置などのサービスのある店 / アルカディアクーポン加盟店

音ゲー、格ゲーどちらもOK

ネバーランド

●福島県郡山市中町7-16 安積野ビル
☎024-921-7010
●営業時間：平日10:00～24:00
日祝9:00～24:00

1階のビデオゲームはすべて50円で『SVCカオス』が盛り上がっていたぞ。2階の音ゲーコーナーではポップン、ニデラシリーズの、曲やキャラの人気投票が開催されている。最新作の『ポップンミュージック10』でさらにフィーバーすること間違い無し！

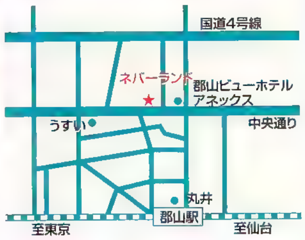
女性にも入りやすい明るい当店では、プライズや音ゲームを始め、各コーナー充実しております。ビデオゲームは新旧作すべて50円で稼働中。プリクラも新製品が多数！　音楽ゲームコーナーは女性客も多く、ノート交流が盛んです。



1階にはビデオゲームのほかに、景品が豊富なプライズがある。



とあるゲームの筐体を強引に改造した、ポップン台は爆笑必至だ。



http://www.tenleisure.co.jp/

郡山『VF4EVO』の聖地！

ハイテクランドセガ郡山

●福島県郡山市中町7-15 ピアー中町
☎024-939-2277
●営業時間：10:00～24:00

『VF4EVO』は1プレイ50円なので、対戦が盛り上がっている。月一ベースで開催される大会には、遠征客が訪れる。『アウトトリガー』の四人台など、対戦の合間に楽しめる名作タイトルが多いのも大きな魅力。福島県でアルカディアクーポンが使えるのは現在こちらだけ！

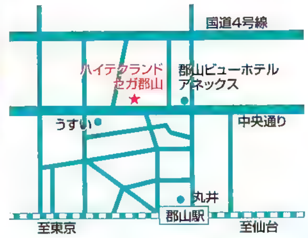
『VF4EVO』の盛り上がりは県内NO.1を自負しております。腕に自信のある方はぜひご来店ください！　100円ゲームならアルカディアクーポンが使えます！　ゴリラのオブジェが目印です。



郡山駅から徒歩3分。深夜までバーチャの猛者たちが闘いを続けている。



『VF4EVO』は4シート。ギャラリー用の椅子も用意されているぞ。



http://www.sega-am.jp/seek2/database.cgi?cmd=dp&DataNum=1125040

学生が集まる対戦のメッカ

アミューズメントパーク フリーダム いわき駅前店

●福島県いわき市平字田町67-2
☎0246-22-9455
●営業時間：平日12:00～22:30
日祝10:00～19:00

いわき駅前のゲームセンター。対戦ゲームコーナーは過去の名作が50円台でプレイできるので、予算を気にせずバトルできる。夕方ごろから、対戦をやり込んだプレイヤーたちが集まってくるぞ。また、『バカバカパッション』の上級プレイヤーも、この店を訪れるぞ。

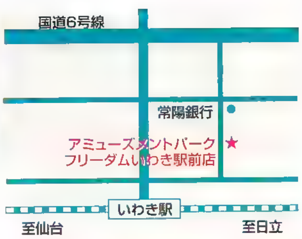
夕方からの学生客による『SFⅢ3rd』『GGXX#RELOAD』などの対戦が盛り上がっています。また、新作にこだわらず楽しめるラインナップを取りそろえておりますので、ぜひご来店ください。



ビデオゲームとプライズにターゲットを絞っているそうだ。



ゲセマプ隊的には、『餓狼伝説スペシャル』の対戦台が気になった。



駅ビル内の好立地！

遊スポット

●福島県郡山市字燧田195
サンシティ3階
☎024-923-0805
●営業時間：10:00～20:00

メインの客層は学生という、和気あいあいとした雰囲気。夕方から閉店まで、音ゲーと『GGXX#RELOAD』の対戦が盛り上がる。ポップンとニデラのファンにより、コミュニケーションノートも設置されている。情報交換はもちろん、美麗なイラストが閲覧できるぞ。

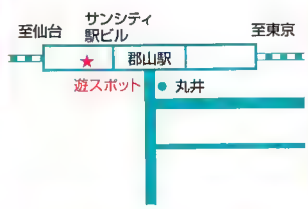
駅ビルということで、中高生、若い人のお客様が中心です。ビデオゲームはすべて50円、音楽ゲームはネット対応です。音楽ゲームは、女性プレイヤーも多いです。お客様が十分楽しんでいただける店づくりを心掛けております。



店の向かいはアニメイトという、パンチの効いた地形効果がグッド。



女性プレイヤーが物怖じせずに遊べるのが、この店のポイント。



ビデオゲーム以外も充実！

スーパービンゴいわき店

●福島県いわき市鹿島町船戸字京塚3-1
☎0246-58-8811
●営業時間：11:00～29:00

卓球やビリヤードもある総合アミューズメントパーク。広大なスペースを活かし、大型筐体や音ゲーの最新作を多数設置。少し古めの音ゲーを集めたコーナーがあり、今ではお目に掛かれないタイトルに出会うことも！　ビデオゲームも設置台数が多く、2D格闘ゲームも盛況。

メダルはサミーの新台がスピード入荷。『MJ』『麻雀格闘倶楽部2』でのネット対戦が人気。充実の音ゲー、名作だけをチョイスしたシューティングが好評。対戦格闘は『スパⅡX』を筆頭に金曜日は『VF4EVO』。土曜日は『ZERO3』が盛り上ってます！



ゲームに飽きた場合は、ビリヤードや卓球で遊べる贅沢スポット。



早い時間から、セガのネット麻雀『MJ』にプレイヤーが集まる。



なつかしのレゲーあり！

プラボいわき店

●福島県いわき市平塩字古川21
☎0246-22-4636
●営業時間：平日12:00～24:00
土日祝10:00～24:00

ターゲットの客層は、ファミリーとヤングアダルト。プラボらしく、スウィートキャッチャーが多め。ビデオゲームは新作のほかに、ゲーマー向けにレトロゲームのリクエストも受け付けている。取材当日は、『妖怪道中記』と『魔界村』と『モンスターランド』が稼動していた。

ビデオゲームは、新作、レトロゲームが充実。プライズ機では、多数の景品をそろえております。2階はメダルコーナーで、幅広い層の人にお楽しみいただけます。改装により明るい雰囲気となった当店へ、ぜひ一度ご来店ください。



メダルコーナーでは、新しいサービスを企画中とのことである。



赤さがまぶしいナムコ筐体。レトロゲームも絶賛稼動中なのだ。



http://www.namco.co.jp/ar/location/loc-list/002/pb-6-iwaki/



フシュールルルル！　冥府魔道を突っ走るゲセマプ隊の復活じゃわい。これからビシバシと未踏地域を調査していくので、紹介されてない地域のゲセっ子諸君は、ただちにハガキを手に取りアルカディアまでゲーセン情報を送るのだ（クワッ）！　アンケートハガキの端にちょろっと書いた情報で、ゲセマプ隊が取材に来るかも知れないぞい！

株式会社カプコン
AM販売部長

吉田　昌稔

よしだ・まさとし

生年月日：1953年5月31日
出 身 地：奈良県
学　　歴：中央大学卒
職　　歴：タカトクトイズ、フルハウスを経て、1987年にカプコン入社後現在に至る
趣　　味：ゴルフ、野球



ビデオゲーム展開していきたい

でも今回は、二年ぶりに業務用ビデオゲームを販売します。「カプコンに期待されているもの」は分かっていますし、開発に対してフィードバックしていきたいと思ってます。収益性の話もあるので、すぐにどうこうできる話ではないですが、『機動戦士Zガンダム エゥーゴvs.ティターンズ』は良い例ですよね。

業務用でもこれだけ利益が採れるんだと話をしていき、近い将来、もっと業務用に着手していきたいですね。

――では最後に、カプコンは今後どのような展開をしていくか教えていただけますか？

吉田　先ほど言いましたように、プライズ関係からメダルなどの大型、そしてビデオゲームまでさまざまな形で展開していきたいなと思っています。もちろんビデオゲームもやりますが、基板モノだけでは厳しい状況ということを、オペレーターさんに分かってもらいたいということと、原点に帰ってメカモノを作っていきたいなということですね。

ただ、オペレーターさんが求めている、昔のような専用ボードを再開するのは難しいですね。ビデオゲームは単発ではありますが、年間二作は販売していきたいと思っています。まぁこれは、会社の見解ではなく営業としての個人的見解ですが（笑）。

――ぜひ実現させてください！

吉田　そのためにも、『機動戦士Zガンダム エゥーゴvs.ティターンズ』でたくさん遊んでください！

（敬称略　2003年8月新宿　カプコンにて）

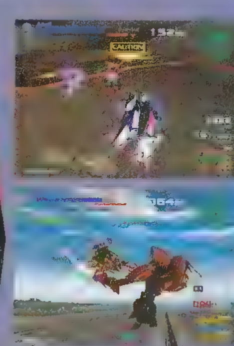
機動戦士Zガンダム エゥーゴvs.ティターンズ

ガンダムファンだけでなく、多くのプレイヤーを虜にし、魅力ある協力型対戦ゲームとして、現在でも稼働を続けている『機動戦士ガンダム 連邦VS.ジオンDX』。

そして、DXの発売より二年が過ぎ去った今秋、『機動戦士Zガンダム エゥーゴvs.ティターンズ』が満を持して発売されるが、前作同様、多数の原作ファン・ゲーマーを巻き込んだ、長期稼働が予想できる。

オペレーターやプレイヤーからは、新作・続編何でもいいからカプコンの2D対戦格闘ゲームで遊びたい！　といった意見が本誌に多く寄せられているが、吉田部長の言葉通り、この勢いで他タイトルのアーケードゲームの開発着手にも期待したい。そのためにも、『機動戦士Zガンダム エゥーゴvs.ティターンズ』を遊び倒して待とうではないか。





発売元　バンプレスト
開発元・販売元　カプコン

CAPCOM Offical Web Site はこちら▶http://www.capcom.co.jp/

魂を籠める者

第三十二回
株式会社カプコン

二年ぶりに新作ビデオゲームを販売するカプコン。果たして『機動戦士Zガンダム エゥーゴvs.ティターンズ』は復活の狼煙といえる存在なのだろうか？　カプコンでアーケードゲームを販売している吉田部長に、今後のことを聞いてみた。

プライズからメダル、そしてまでさまざまな形で

——ではまずお約束ですみませんが、部長が現在に至るまでの略歴をお願いします。

吉田　1987年にカプコンへ入社しましたが、その前は玩具メーカーにいました。カプコンがファミコンを手掛ける後に、純玩具を作る発想があって、その関係で入社しました。

——純玩具とは何ですか？

吉田　ボードゲームやその他玩具のことです。今カプコンが広めている『カタン』はまたちょっと違いますが、アナログな遊びができる玩具のことですね。

——あ、そのようなものも作っていたのですか。

吉田　いえ、一年ほどコンシューマの部署に所属して、型を作ったり下地作りをしていたのですが、まぁいろいろなことがあって、販売まで至らなかったんです。その後、アーケードの部署からお誘いがあって、後の十何年間はずっとアーケードの販売をしており、現在に至ります。

——88年ごろということは、カプコンが勢いを出し始めたころですね。

吉田　入社当時は、『ファイナルファイト』を『ストリートファイター'89』の名前で出そうとしていたころです。でも、ストリートファイターじゃないから『ファイナルファイト』という名前に変えて販売したりしていましたね。

また、ちょうどいわゆるカプコンのマザーボードの走り「CPS-I」を世に出していこうとしていた時代です。そのころから、基板を下取りして新作を売り出していくという、下取り方式をやり出したことと『ストリートファイター』シリーズが出たことで、一気に市場は盛り上がりましたね。

まぁ、今だからはっきり言えますが、カプコンは十数年間、ビデオボードの商売で利益を上げてきた会社ですね。

——やはり、アーケードは自社で開発したボードを使用した方が収益が高いのですか？

吉田　ある程度リスクを負っていますが、収益は高いですね。オペレーターに対しては、ソフトを安定的に供給できるし、期限はあるけど下取りする期間もあって、ある程度収支の予想も立てやすいので、安心してロケを運用できますからね。

自社では、1作単体で見ると収支は厳しくても、移植や別タイトルも含め長期の予算組みの中でコストを調整できる。結果的に低コストでいいものを供給できることにも繋がっていくので、お互いおいしいんです。

この販売システムを「CPS-I」から「CPS-II」へうまく置き換えていけたのが、カプコンが一気に伸び上がった集大成だと考えています。

——では、なぜ今それを続けていないのですか？

吉田　当然「CPS-II」には、さまざまないい製品があったので引き続きやっていきたかったのですが……あのころから、家庭用に移植する際に余計な手間とコストがかかってくるという弊害が出てきたんです。家庭用では、PSをはじめ、3Dが主流になっていました。

マザーボード販売のうま味を忘れられず、「CPS-III」もやってみましたが、開発の希望などに応えられるものにまでは至らなかったんです。そのころから、3Dに対応したPSの業務用マザーでやろうかという感じになっていきました。

業務用の市場はありましたから、まだまだやりようはあったのですが……全体的に収益が落ちているという事実もあったので、先読みでマザーボードから手を引いたわけです。家庭用の市場が大きくなったことで、カプコンが自社ボードで高収益を上げる時代は終わりました。

——ここ近年は家庭用も厳しい状況ですが、それを踏まえて業務用の再開を見直すという見込みはありますか？

吉田　このままではいけないだろうということで、初心に返り、二年ぐらい前からメカのチームを強化して、メダルやプライズ機から業務用を再スタートしています。

あと、カプコンは今まで業務用に対してもったいないことをたくさんしている。例えば、家庭用のキャラを業務用に転用するということはほとんどしていない。むしろ考えていない。相乗効果も含め転用するべきだと考えています。プライズ用の景品すら出していないタイトルが多いですし、まだまだ拾えるチャンスは業務用に有るわけです。こういった状況ですが、やれるときにはビデオゲームも出していこうという気持ちでやっています。

——カプコンは対戦格闘の市場を育ててきたし、ノウハウもある。今でもその市場は新作を欲し、他社の対戦格闘が（昔ほどでは無いにせよ）相当な数が売れています。それでもカプコンが対戦格闘を出さないのはなぜでしょうか？

吉田　ホント、宝の持ち腐れですよね（苦笑）。私もそう思いますよ。しかし、会社が大きくなると部門別の採算を見てしまうので、家庭用のヒット作が出ている現状、そっちに目がいってしまうんです。

締め切り
2003年9月25日（木）
当日消印有効

本誌備え付けのアンケート用紙に必要事項を記入の上、希望するプレゼントのナンバーを書いて奮ってご応募ください。同一のプレゼントに応募者が多数いた場合は抽選の上当選者を決めさせていただきます。なお、当選者の発表は発送をもって換えさえていただきます。
※商品の発送は、締め切りから1～2カ月かかることがありますのでご了承ください。

ARCADIA PRESENT

アルカディア読者プレゼント




5 ムシキング カードホルダー＆ムシカード＆技カード3枚セット



6 頭文字D ビジュアルパッケージフィギュアセット



8 ジョイポリス パスポート



7 西部警察 キーチェーンフィギュアセット

セガ様より、『ムシキング』のカードホルダー＆ムシカード＆技カード3枚をセットで3名様に、頭文字Dビジュアルパッケージフィギュアをセットで3名様に、西武警察キーチェーンフィギュアをセットで3名様に、そしてジョイポリスのパスポートを5組10名様にプレゼント！

セガ様ご提供



コナミ様ご提供

「ポップン夏祭2003」の限定オリジナル「ポップン8」オリジナルセットを2名様にプレゼント！

1 イベント限定「ポップンミュージック8」Tシャツ＆ ポップンミュージックオリジナルソノシート

アミューズメントマシンショー事務局様ご提供

第41回アミューズメントマシンショーの2003年9月13日に入場できるチケットを10組20名様にプレゼント！
※このプレゼントの応募のみ、9月5日必着とさせていただきます。

4 第41回 アミューズメントマシンショー 入場チケット



3 beatmania II DX 9th style B2判販促用ポスター

大好評稼働中の『beatmania II DX 9th style』のB2判販促用ポスターを5名様にプレゼントします！

コナミマーケティング様ご提供

2 Sanaさんサイン入りポラロイド



ポップンな関係にご出演いただいたSanaさんのサイン入りポラロイドを2名様にプレゼント。

コナミミュージック様ご提供




今年で25周年の「スペースインベーダー」。そこで、25thアニバーサリーリストウォッチと「スペースインベーダー」のタオルをセットで1名様にプレゼント！

11 スペースインベーダー 25thアニバーサリー リストウォッチ4個＆タオルセット

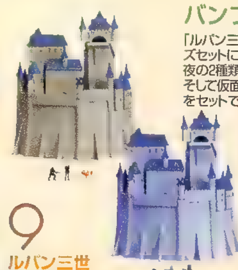
タイトー様ご提供



10 仮面ライダーファイズ フィギュア＆バイクセット

バンプレスト様ご提供

「ルパン三世 カリオストロの城」がプライズセットになって帰ってきた。しかも昼と夜の2種類のバージョンをセットで3名様、そして仮面ライダーファイズのフィギュアをセットで2名様にプレゼント！



9 ルパン三世 カリオストロの城 DXカリオストロ城セット





16 伊藤誠描き下ろし B2判 兎 -野性の闘牌- 山城麻雀編 折り目なしポスター

編集部提供

編集部からは、ゲームボーイアドバンスSPを4名様に、ニンテンドーゲームキューブを1名様に、そして伊藤誠描き下ろし『兎 -野性の闘牌- 山城麻雀編』の折り目なしポスターを10名様にプレゼント！



15 ニンテンドー ゲームキューブ



14 ゲームボーイ アドバンズSP



13 ナンジャタウン パスポート

プリン博覧会も好評なナンジャタウンのパスポートを5組10名様にプレゼント！

ナムコ様ご提供

グレフ様ご提供

12 『Border Down -Sound Tracks-』



グレフ様より『BORDER DOWN』のサントラを5名様にプレゼント！

※雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号のほかの懸賞に入選できない場合があります。


SVC CHAOS
SNK vs. CAPCOM
SVC CHAOS SNK vs. CAPCOM
BATTLE INSTINCT
道を究めんとする者たちへ
2003.10.9 ON SALE!
ファミ通DVDビデオ SVC CHAOS SNKvs.CAPCOM BATTLE INSTINCT
インターネットでも予約受付中！ http://www.enterbrain.co.jp



ルール無用の真剣勝負にシビれろ!!

攻略第2回となる今月は、恒例のキャラ紹介とゲームシステム面での続報、キャラ別攻略を中心にお届け。キャラ別攻略は8キャラを大きく取り上げつつ、残り16キャラもフォローしているので、チェックしてみてほしい。

『SVC カオス』ムック化決定！

この夏一番の盛り上がりを見せている「SVC カオス」が、ついにムック化！　定番のグラフィック集や対戦攻略をはじめ、各キャラごとのエンディング、試合開始前の会話デモ、技数値データなど、価値ある資料を満載したお得な一冊。これを見逃す手は無いぞ！



女性化、動物化、怪物化など、細かい部分もフォローしているので、とりあえず買ってください。

9月16日（火）発売予定!!

SNK VS. CAPCOM SVC カオス

■メーカー：SNKプレイモア
■ジャンル：2D対戦格闘
■操作方法：8方向レバー＋4ボタン
■発 売 日：2003年7月（稼働中）
■使用基板：――

※記事中では以下の略称を使用している場合があります

ガードキャンセル……GC
フロントグランドステップ…フロントステップ
どこでもキャンセル……どこキャン
キャンセルでのつなぎ……Ⓒ
スーパーキャンセルでのつなぎ……Ⓢ
どこでもキャンセルでのつなぎ……Ⓓ

IMPRESSION

●最近の2D格闘はガンガン攻めるタイプが主流ですが、本作は気合いで守れるゲーム。タイムアップを目の前にしたときの緊張感……、残り数秒の駆け引きが熱い！（OYZ）

●SNKとCAPCOMの対決は過去に何作か出ているけど、本作ほどマニアックな（？）キャラが参戦したのは初めて。想像もできなかった対決を楽みましょう。（ケンちゃん）

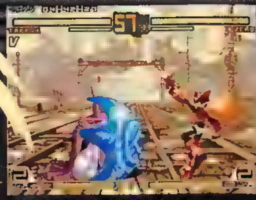
●タバサのアスセンドプルーフからの起き攻めや、ガイルの超高性能ソニックブームなど、どこか突出した強さを持っているキャラが多くて……、そこが面白い！（極限堂）

名作アクションからまさかの乱入!

インパクト絶大の4キャラが新参戦!!

対CPU戦にて、EXCEEDフィニッシュを決めまくるなどしてステージ4まで進むと、SNK、CAPCOMの両ブランドが誇る名作アクションゲームに登場していた、あのキャラが出現！　また、ステージ7にはおなじみのキャラが一味違った姿で登場するぞ。

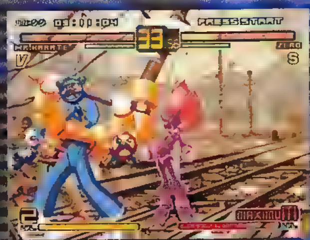




天井を撃ち、障害物を落として攻撃するイレギュラーハント。ショット自体に攻撃判定は無い。

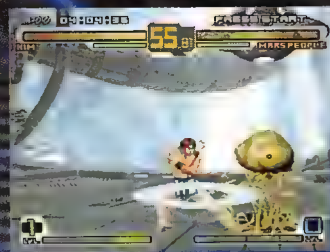
ROCKMAN ZERO ロックマンゼロ

伝説のレプリロイドである「ゼロ」。いわずと知れた、「ロックマンゼロ」の主人公だ。出典元のゲームと同じく、バスターショットにゼットセイバー、トリプルロッドを駆使して闘いを挑んでくる。また、サイバーエルフによる援護も健在。さまざまな特殊能力を持っているようだ。EXCEEDはサイバーエルフたちが次々と現れ、ゼロをパワーアップさせつつこちらを攻撃する特殊な技となっている。



EXCEEDのサイバーエルフ フォーズで、サイバーエルフ全員集合！　ダメージは小さいが、この後ゼロがパワーアップする。





「メタルスラッグ」をほうふつとさせる技、インディペンデンス。避け方も相[illegible]（？）。

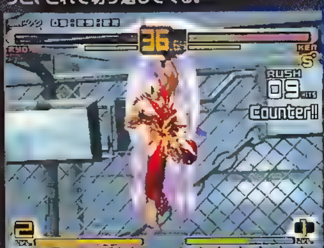
「メタルスラッグ」シリーズで[illegible]！　大きい[illegible]とによる[illegible]によるリーチの[illegible]い[illegible]を[illegible]に[illegible]を挑んでくる。[illegible]、UFOを[illegible]び出してガード不[illegible]のリン[illegible]といった[illegible]も[illegible]「メタルスラッグ」シリーズのリン[illegible]ーサーよろしく[illegible]リンクの[illegible]という[illegible]

MARS PEOPLE マーズピープル



触手に[illegible]った光[illegible]から放つ飛び道具、マーズショット[illegible]2種類の軌道があり[illegible]の色も異なる。

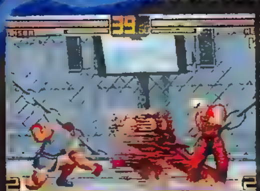
神龍拳はEXCEEDではなく超必殺技に。不用意に起き攻めを行なうと、これで切り返してくる。



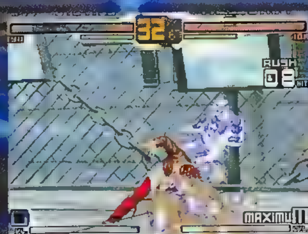


VIOLENT KEN 洗脳されたケン

劇場版アニメ「ストリートファイターII」で起きた、シャドルーによるケンの洗脳……。洗脳され凶暴化したケンは、オリジナルをベースにいくつかの技が追加されている。飛び道具に対しては、出始めに無敵時間のある移動技の羅刹脚で避けつつ接近し、昇龍拳と投げで攻めてくる。超必殺技は「ストリートファイター EX2 PLUS」のメテオコンボである九頭龍裂破、そして神龍拳を使用してくるぞ。



「逃がさん」というかけ声とともに羅刹脚で高速移動。無敵時間があり、飛び道具を避けつつ接近してくるぞ。



暴走庵の八稚女のモーションは、実は「CAPCOM VS. SNK 2」のLv2八稚女のものとなっている。



IORI YAGAMI ツキノヨルオロチノチニクルフイオリ

「KOF '97」で初登場した、オロチの血の暴走により狂気に支配された庵。とにかくジャンプと移動スピードが速く、跳び込みを見てから落とすのは困難。使用する技も、通常投げのモーションが庵の八稚女（フィニッシュ）のものになっていたり、八稚女のフィニッシュが変わっていたりと、細かな違いが見られる。また、[illegible]として八[illegible]を備えているぞ。



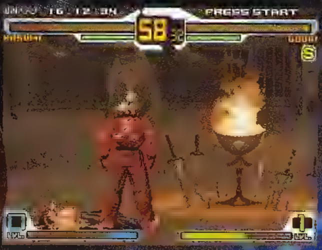
通常投げは庵の八稚女フィニッシュのモーション。といっても、特別ダメージが大きいわけではないので安心。

真の力を解放せし二人の格闘家

最強のボスキャラクターここに現る!!

対CPU戦の最後に君臨する大きな壁が、この二人の格闘家だ。どちらも性能が段違いに高い上、超必殺技級の技を必殺技として使うなど、プレイヤーを圧倒してくる。今回は一部の技を紹介しつつ、勝つための攻略法を伝授するぞ！





瞬獄殺は超必殺技扱いになっている。おなじみの演出である「天」の文字は、フィニッシュ時のみだろうか？

[illegible]技のキレが鋭く、[illegible]といった[illegible]豪鬼。[illegible]や[illegible]、[illegible]など、おなじみの技がそろう。その中で特徴的なのは、斬空波動拳を一度に2発撃ってくることと、[illegible]を超必殺技として使ってくること。[illegible]ダメージこそ並の超必殺技レベルだが、ガード不能の打撃技なのでやっかい。また、[illegible]しい技としてはEXCEEDが挙がる。「CAPCOM VS. SNK 2」の真・豪鬼が使っていたLv3専用スーパーコンボ、禊（みそぎ）で、相手の頭上に瞬間移動した後、落下しつつ手刀を振り下ろす技だ。これもガード不能となっている。

真・豪鬼 SHIN-GOUKI



ボスキャラ仕様の豪鬼は斬空波動拳2発がお約束（？）。本作でも当然2発撃ってくるのでやっかいだ。

Mr.KARATE

本気になったMr.カラテ





鬼神撃は「KOF 2002」のタクマの技。投げ間合い内で出せるガード不能打撃技で、間合いが近いと頻繁に使ってくる。

Mr.カラテをベースに、「KOF 2002」のタクマの技を加えて強化したような性能の「本気になったMr.カラテ」。通常のMr.カラテとの違いは、虎煌拳が見えない衝撃波を放つタイプで、ガード不能の打撃技である鬼神撃や、EXCEEDの超龍虎乱舞などを使えるところ。特に超龍虎乱舞はガード不能なのでやっかいだ。さらに、独自の技（？）として気カタメもあるぞ。また、どこキャンが好きらしく、MAX発動中は虎砲や極限虎砲を連続で決めてくることも。



虎煌拳は、「KOF 2002」タクマ版の見えない衝撃波を放つタイプ。間合いに関係無く連射してくる。

対ボスキャラクター ワンポイント攻略

VS 真・豪鬼

本気タクマに比べれば攻略が楽な真・豪鬼。ポイントはダウンを奪った後で、うまく豪昇龍拳を誘って反撃で再度ダウンを奪い、繰り返してパターン化するのが基本となる。

ダウンを奪うときにオススメなのは、真・豪鬼が正面に着地する軌道の斬空波動拳を待ち、それをガードした後にGCフロントステップから通常投げを狙う方法。高確率で投げることができるぞ。

ダウンを奪った後は相手の起き上がりに合わせ、1キャラ分ほど離れた位置で垂直ジャンプをするか、先端にやられ判定の無い技をギリギリ届く間合いから出すと、豪昇龍拳を誘えることが多い。また、密着状態からやや早めに後方ジャンプ攻撃（昇り）を出し、豪昇龍拳にカウンターヒットを狙うのもいい具合。



通常投げを狙うとまず決まるぞ。この後は接近して起き攻めのパターンを狙おう。

まずは真・豪鬼が正面に着地する斬空波動拳を待ち、ガードした後にGCフロントステップで接近。

垂直ジャンプなどで豪昇龍拳を誘うほか、後方大ジャンプ昇り攻撃でカウンターヒットも狙える。

VS 本気になったMr.カラテ

本気タクマには以下の戦法を使い分けて、まずはダウンを奪いたい。

●遠距離で飛び道具を連発し、跳び込みからの行動を誘う

ジャンプ攻撃後、着地で強攻撃空振り→必殺技と出してくる。空振りのスキ〜必殺技の出始めに、リーチの長い技や突進技を決めよう。

●弱攻撃の空振りで虎砲を誘う

2キャラ分ほど離れた間合いから、立ちAなどを出すと誘いやすい。

●画面端（密着状態）で攻撃をくらってダウンし、しゃがみDを誘う

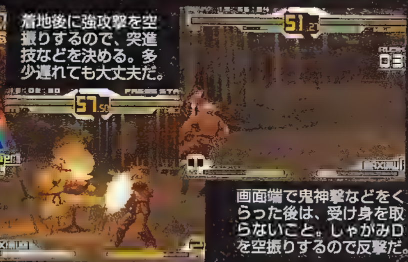
受け身を取らなければ、しゃがみDを空振りしてくれることが多い。起き上がり後に反撃しよう。

ダウンさせたら、起き上がりに早めのタイミングで跳び込むと、虎砲を誘いつつ着地後にガードできる。反撃を決めて以降繰り返しだ。



着地後に強攻撃を空振りするので、突進技などを決める。多少遅れても大丈夫だ。

遠距離からの飛び道具で跳び込みを誘う。相手の飛び道具をガードした後に飛び道具を撃つといい。



画面端で鬼神撃などをくらった後は、受け身を取らないこと。しゃがみDを空振りするので反撃だ。

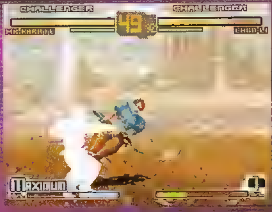
CHAOS encyclopedia

連続技に組み込んで一発逆転を狙え！

スーパーキャンセル関連知識集

連続技の強化に欠かせないスーパーキャンセル。対応技とつながる技を覚えて有効活用せよ！

Text：ケンちゃん



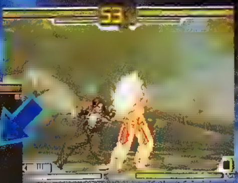
対応技の数や性能はさまざま。中にはつながる超必殺技やEXCEEDが無いものも……。

スーパーキャンセルの性質

- 必殺技をキャンセルして、超必殺技やEXCEEDを出すシステム
- キャンセルできる必殺技は、スーパーキャンセルに対応した一部の必殺技のみ
- キャンセルで出す超必殺技やEXCEEDには、キャラの状態によるもの（場所や高さの制限など）以外、特に制限が無い
- スーパーキャンセルを使ったことによるタイマー消費は無い

コマンドを入力すれば、キャンセルで超必殺技やEXCEEDが発動！　連続技に活かしたい。





京の鬼焼きはスーパーキャンセル対応技。MAX発動中なら、相手に当てつつ……

スーパーキャンセルの基本的な性質

MAX発動中に使用可能となるスーパーキャンセルは、対応必殺技からキャンセルで超必殺技やEXCEEDを出す、というもの。連続技のダメージ効率アップには欠かせないシステムだ。スーパーキャンセルによるタイマー消費は無く、超必殺技を出した場合は超必殺技分のタイマーを消費するが、EXCEEDを出した場合は全く消費しない。

各キャラの対応技と、そこからつながる技は下表の通り。いろいろと研究してみよう。

コマンド入力に一工夫

コマンドが複雑な超必殺技やEXCEED（○回以降はまとめて「超必」と表記）を、必殺技からキャンセルで出すとなると入力はかなり難しくなる。ただ、必殺技コマンドはそのまま超必コマンド（の一部）として流用できるので、コマンドに重複した部分がある技を組み合わせなら、工夫次第で入力の難度を下げられるぞ。

例えば、↓↘→の必殺技から↓↘→↓↘→の超必を出す場合、赤字の部分が重複しているので、そこを組み合わせて→↓↘＋ボタン→↓↘→＋ボタンで出すことが可能だ。また、↓↘→＋ボタン→↓↘→＋ボタンで出す方法もある。







例えば、リュウで近距離立ちC→強昇龍拳→真空波動拳という連続技を決める場合。

強昇龍拳は普通に入力。ここで→↓↘コマンドが入力されているので……

残りの↓↘→を入力してCを押せば、簡単に真空波動拳を出すことができるのだ。

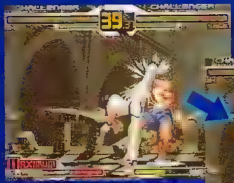
空中連続技の条件

吹っ飛んだ相手に追撃が決まる条件は、大きく分けて以下の二つ。

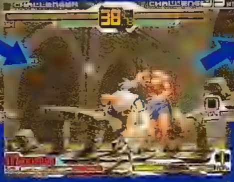
一つ目は、相手のやられ判定が残る技（追撃可能な技）で相手を吹っ飛ばしていること。これは、やられ判定が着地まで残るタイプと、一定時間で消えるタイプがある。

もう一つは追撃に使う技。ほとんどの技は普通に決められるが、一部「空中追撃には使えない技」と設定されている技があり（キムの鳳凰飛天脚や豪鬼の竜巻斬空脚1段目など）、それらはタイミング的に間に合っても決まらないので注意。

ただ、「空中追撃として使えない技」でも、スーパーキャンセルなどで事前の技から素早くつなげば、連続ヒットさせることが可能となるぞ。



キムの鳳凰飛天脚は、空中追撃として使えない技の一つ。しかし……、



強飛燕斬で追撃しつつ、スーパーキャンセルで出せば……。



つなぎが素早いのでしっかりヒットする。ダメージアップに役立てよう。

スーパーキャンセル対応技と連続ヒットする技

キャンセルできる段数が限定されている技は、技名の後（カッコ内）にキャンセル可能な段数……

キャラ名	スーパーキャンセル対応技	連続ヒットする超必殺技、EXCEED	備考
京	弱鬼焼き	無し	
	強鬼焼き（1段目のみ）	強大蛇薙、弱百八拾弐式、無式	※1
庵	弱鬼焼き	無し	
	強鬼焼き（1～2段目のみ）	八稚女	※2
	琴月 陰（1段目のみ）	八稚女、弱祈爪櫛	※3
テリー	ラウンドウェイブ	パワーゲイザー、ハイアングルゲイザー（△）、バスターウルフ（△）、ライジングビート	※4
	ライジングタックル（1段目のみ）	（パワーゲイザー空振り～）ツインゲイザー、ハイアングルゲイザー（△）、ライジングビート	※4
舞	強龍炎舞（1段目のみ）	水鳥の舞	
	孤鷺の舞（追加攻撃の1段目のみ）	無し	※5
キム	弱覇気脚	鳳凰脚	※6
	弱半月斬	すべて	※2
	強飛燕斬（1段目のみ）	すべて	
	弱三連撃（3発目の2段目のみ）	鳳凰脚	
	強三連撃（3発目の2段目のみ）	空中鳳凰脚	※7
	三空撃（2発目のみ）	空中鳳凰脚	※7,8
チョイ	竜巻疾風斬（1段目のみ）	鳳凰脚	※9
リョウ	弱虎咆	無し	
リョウ	強虎咆（1段目のみ）	弱覇王翔吼拳、龍虎乱舞、天地覇煌拳	※2
	虎咆疾風拳（弱1～2段目、強1段目）	弱覇王翔吼拳、龍虎乱舞、天地覇煌拳	※2
	虎咆疾風拳（強2段目）	天地覇煌拳	
香澄	白山桃	無し	※10
	竜巻槍打（弱1～2段目、強1～3段目）	超重ね当て、不知火	
	竜巻槍打（弱3～4段目、強4段目）	無し	
Mr.カラテ	猛虎 無頼岩	無し	
色	露祓	すべて	
リュウ	昇龍拳	真空波動拳、真空竜巻旋風脚（△）、真・昇龍拳	※11
ケン	弱昇龍拳	無し	
	強昇龍拳（1～2段目のみ）	すべて	※12
春麗	弱気功拳	すべて	※2
バイソン	ターンパンチ	すべて	※2
豪鬼	豪昇龍拳	滅殺豪波動、滅殺豪昇龍、瞬獄殺	※13

※1：強大蛇薙は一瞬ためて出した場合のみ連続ヒット。空中ヒット時はすべて連続ヒットしない。
※2：空中ヒット時はすべて連続ヒットしない。
※3：空中ヒット時は強祈爪櫛も連続ヒット
※4：空中ヒット時はライジングビートが全段ヒットしない。
※5：キャラ限定で水鳥の舞が連続ヒット
※6：鳳凰脚のみでキャンセル可能。
※7：空中鳳凰脚は強の方が連続ヒットしやすい。
※8：攻撃判定の終わり際が当たったときのみキャンセル可能。
※9：画面端かつ空中ヒット時は真！超絶竜巻真空斬も連続ヒット。上昇した後も灼死でキャンセル可能（連続ヒットしない）。
※10：間合い限定で1段目から超重ね当てが連続ヒット（全段ヒットしない）。
※11：空中ヒット時は真空竜巻旋風脚が連続ヒットせず、引き付けないと真空波動拳も連続ヒットしない。
※12：空中ヒット時は神龍拳以外全段ヒットしない。
※13：空中ヒット時は滅殺豪昇龍が全段ヒットせず、瞬獄殺は連続ヒットしない。

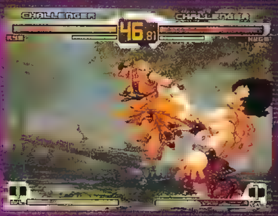
CHAOS Encyclopedia ……と組み合わせるのも実戦的。……を入力すれば超必殺技まで出せる。ただし、組み合わせが可能なのは、必殺技の攻撃発生がある程度早い場合のみ。……

気になるあの疑問もこれで解決！

内部的なシステムを知る

なぜ投げが決まらないのか？　なぜタメ技が出ないのか？　そんな疑問を解消します！

Text　DYZ



自然に身に付いた戦法が、なぜ強いのか？　その理論的裏付けが取れるかもしれない。

ナチュラルに使ってる!?
先行入力大ジャンプ

大ジャンプの特殊な性質と、その使い方を紹介。かなり強力なので、使いこなせるようにしておきたい。

大ジャンプは、レバーを上方向に入れた瞬間だけでなく、その後も少しの間は入力が成立している（レバーを上方向に入れ続けた場合）。何かしらの硬直時間中に先行入力しておけば、硬直が解けた瞬間に最速で大ジャンプできるぞ。

しかも、先行入力で大ジャンプを行なった場合は、通常状態からジャンプしたときに存在する「ジャンプし始めのモーション」が無い。瞬時にジャンプ状態（空中判定）へと移行でき、ジャンプ攻撃もより早く出すことが可能なのだ。

性質が分かったところで、具体的な活用法を紹介しよう。

●緊急回避に使う

起き上がりや吹っ飛び状態から着地後などさまざまな場面で有効な活用法。瞬時に空中判定となるので、攻撃位置の低い技は回避でき、それ以外の技も空中でくらう形になる。連続技をくらいにくく、リスクが低いのがポイントだ。

●連続技や反撃に使う

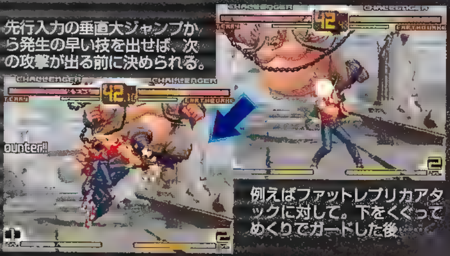
相手を浮かせた後にジャンプ攻撃で追撃するときは、より早くジャンプ攻撃を出せる先行入力大ジャンプを使えば決めやすくなる。また、攻撃後に跳ね返る技をガードしたときなど、ジャンプ攻撃で反撃したい状況でも、先行入力大ジャンプが有効となるぞ。



打撃技を重ねられても、しゃがみBなどは回避でき、それ以外も空中やられになるので大ダメージは受けにくい。

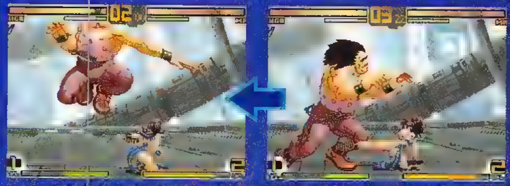
起き攻めなど、攻めがキツいと感じる状況では、先行入力大ジャンプによる回避が有効。

もちろんジャンプしているので投げ技はくらわない。リスクの低い脱出方法といえる。



先行入力の垂直大ジャンプから発生の早い技を出せば、次の攻撃が出る前に決められる。

例えばファットレプリカアタックに対して、下をくぐってめくりでガードした後



レバーが上方向へ入った瞬間、大ジャンプに。入力には工夫が必要だ。

GCフロントステップ成功後、1回転コマンドの投げを狙ってみたが

フロントステップ中のジャンプ

GC版を含むフロントステップ（動作開始直後は除く）の最中は、レバーを上方向に入れるだけで大ジャンプになる。このときの大ジャンプは、先行入力大ジャンプと同じ性質。ジャンプし始めのモーションが無いので、レバー上方向が含まれたコマンドを入力するのは困難。



このときも、先行入力大ジャンプが有効。普通にジャンプするよりも格段に決めやすい。

画面中央で弱竜巻斬空脚をヒットさせた後は、前方ジャンプDで追撃するのが一般的。

割り切れば面白さが見えてくる!!
SVC式対戦術

『SVC カオス』の対戦とは？　核となる対戦術をまとめてみたので、未プレイの人やイマイチ乗り切れない人は、ここを読んでチャレンジしてみてほしい。

Text　極限堂

POINT!! ガードキャンセルを意識した攻防

ガード硬直をキャンセルし、無敵状態で素早く接近できるGCフロントステップ（以下GCステップ）。とにかく強力の一言で、単体で見れば性能のいい技でも、これを利用すれば反撃できる場合が多い。

例えば、テリーのバーンナックルや舞の龍炎舞、ケンの遠距離立ちDなど、強攻撃や必殺技の多くは、GCステップを使えば反撃できるぞ。

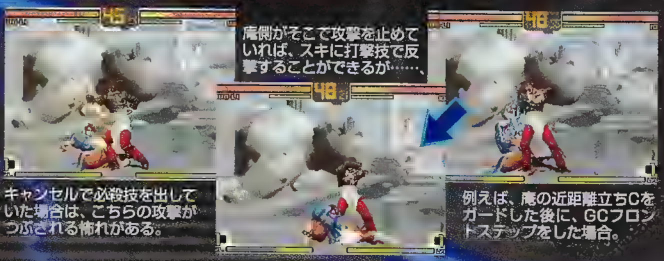
ただし、キャンセル可能な技や、派生技がある技に対しては、GCステップをしても必ず反撃できるわけではないことに注意。相手がそこで止めていれば反撃できるが、キャンセル必殺技や派生技を出されていると、こちらの攻撃の出始めをつぶされる危険性があるのだ。GCステップからの打撃技による反撃は、続く攻撃が無い技をガードした後に狙うか、相手が攻撃を止めるポイントを読み切った上で狙うのがセオリーといえる。

前述の危険性が少ないのが、GCフロントステップからの通常投げ。無敵状態からすき間無く投げられるので、つぶされることはまず無い。リターンは小さいが、信頼できる切り返し手段といえる。



硬直中に連続技を決められる。対戦中は常にGCフロントステップを意識しておこう。

スキが小さい舞の龍炎舞だが、素早く反応してGCフロントステップできれば……



庵側がそこで攻撃を止めていれば、スキに打撃技で反撃することができるが……

例えば、庵の近距離立ちCをガードした後に、GCフロントステップをした場合。

キャンセルで必殺技を出していた場合は、こちらの攻撃がつぶされる怖れがある。

CHAOS Encyclopedia　先行入力大ジャンプ補足：自分が逆を向いている状態からは、先行入力で大ジャンプしてもジャンプし始めモーションが無くならない。逆向きのダウン（仰向けで頭が相手側、またはうつぶせで足が相手側）がそれに該当するので注意。　システム豆知識：ジャンプ攻撃を出したかどうかに関係無く、ジャンプの着地にはスキがある。受け身は動作終了直後から投げられ判定がある。

空振りを減らすために
投げ技が決まる条件

ここを読めば、なぜ投げられないのかが瞬時に分かる！　投げに対するちょっとした防御テクも紹介。

投げ技をきっちり決めるには、決められない状態を覚えるのが一番。格闘ゲームで一般的な「相手がのけぞりやガード硬直の最中」と、「相手が各種硬直（のけぞり、ガード、ダウンなど）から復帰後の一定時間」だけでなく、右下の状況でも投げ技が決まらないぞ。それぞれ解説しよう。

投げ技が決まらない状況

①相手がガードポーズ中

②相手が振り向いている途中

③自分がしゃがみ状態、または立つ途中（通常投げのみ）

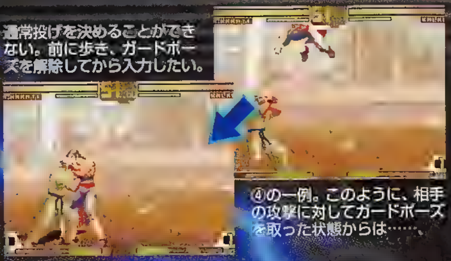
④自分がガードポーズ中（通常投げのみ）

①：ガード硬直中ではなくても、ガードポーズを取っているだけでNG。攻撃の空振りに対してガードポーズを取られたときも投げられない。

②：ジャンプで下をくぐったときに発生しやすいので注意。

③：通常投げのみだが、しゃがみ状態からレバーニュートラルで出したり、しゃがみガードの硬直が解けた直後に出すと発生。レバー左右で一瞬歩き、立ち上がる動作をキャンセルしてから入力すること。

④：①と逆のケース。ガード硬直が解けた後だけでなく、ガードポーズを取っていただけでNG。前に歩いてガードポーズをキャンセルしてから入力するよう心掛けたい。



通常投げを決めることができない。前に歩き、ガードポーズを解除してから入力したい。

④の一例。このように、相手の攻撃に対してガードポーズを取った状態からは……、

対投げ最終兵器

①の性質を利用した、投げ技に対する防御テクニックを紹介。やり方は簡単、一度ガードポーズを取った後、それが解ける前に立ちガード←→しゃがみガードを切り替えるだけ。素早く繰り返せばガードポーズが解けないので、相手の投げ技を無効化できるぞ。



ガードポーズを取った後に素早く屈伸し続ければ、投げ技に対しては無敵。

独特のシステムを知ろう
タメ系コマンドの仕組み

だれもが感じたと思われる「タメ技の出しにくさ」。実は、コマンドにちょっとした秘密があったんです。

タメ時間は非常に短いのに、なぜか出しにくく感じる本作のタメ技。その要因は主に右下の①と②にある。レバー↙の場合は、事前のレバー方向によって一部方向のタメが成立しないのだ。←タメは↙、↓タメは↓or↘→↓→↙でためるよう意識するといい。←タメと↓タメの両方を同時に作るには、③にあるレバーニュートラル→↙を成功させるしかない。難度は低くないが、キャラによっては効果絶大なので覚えておきたい。そのほか、④のように直接よりも出しやすいものもある。ただ、↙タメ中に↓、または↓タメ中に↙に入れると、タメが解除されるので注意。

「SVC カオス」式タメ系コマンド

①←経由で↙にためると、←タメしか成立しない

②↓経由で↙にためると、↓タメしか成立しない

③レバーニュートラルから直接↙にためれば、←タメ、↓タメ共に成立

④必殺技の↙タメコマンドは←or↓タメ↘→で出せる

⑤↙タメ↘↙←コマンドは↓タメ扱い

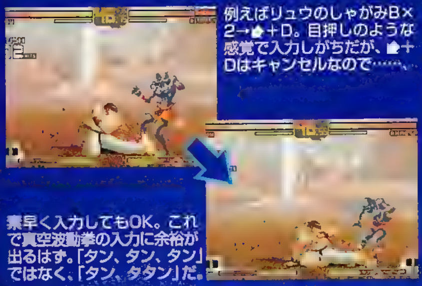


直接レバーを↙へ。右記①の形となるので、いくら時間が経っても↓タメは成立しない

ありがちなミスの例。ソニックブーム後、少し後ろに歩いて間合い調整。ここから

コマンド入力の秘密

本作ならではのコマンド入力のコツを二つ紹介。一つは、必殺技、超必殺技、EXCEEDは、ボタンを押しっぱなしにするとコマンド成立状態が一定時間持続すること。起き上がりなどは、少し早めの入力＋ボタンを押しっぱなしで簡単に出せるぞ。もう一つは通常技→キャンセル特殊技の入力。あくまでキャンセルなので、「タタン」と素早く入力しても出すことができる。

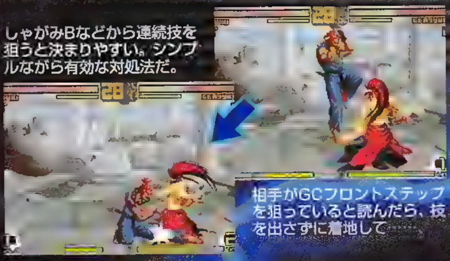


例えばリュウのしゃがみB×2→↘＋D。目押しのような感覚で入力しがちだが、↘＋Dはキャンセルなので……、

素早く入力してもOK。これで真空波動拳の入力に余裕が出るはず。「タン、タン、タン」ではなく、「タン、タタン」だ。

本作は小ジャンプが無いため、飛び込みを見てから落とすことが容易となっている。対空技を持つ相手に対して不用意に跳び込むのは危険なので、地に足を着け、じっくりと立ち回ることが重要だ。スキの小さい飛び道具（ガイルのソニックブームなど）で押されたときも、安易に跳び込むのではなく、飛び道具ガード後に→→のGCフロントステップで少しずつ近付く、という手段も使っていこう。

対空技が無い相手でも、全キャラ共通で「ジャンプ攻撃をGCフロントステップして通常投げを狙う」という跳び込み対策があることに注意。これに対しては、ジャンプ攻撃を出さずに着地して、しゃがみBなどから連続技を狙う戦法が有効。ジャンプ攻撃に対してGCフロントステップを狙っている相手には、高確率でヒットさせられるぞ。



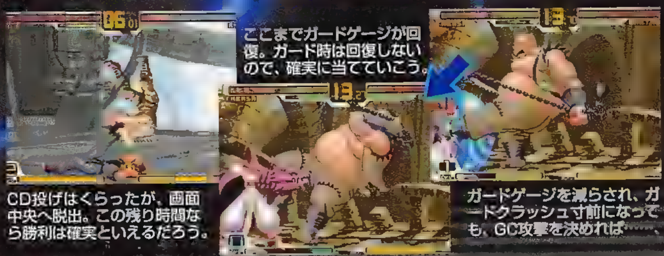
しゃがみBなどから連続技を狙うと決まりやすい。シンプルながら有効な対処法だ。

相手がGCフロントステップを狙っていると読んだら、技を出さずに着地して……

じっくり闘うのが基本なので、時間切れになりやすい本作。ある程度体力差を付けた状態で残り時間が少なくなってきたら、GCフロントステップとGC攻撃を盾に、守りに入ってしまう手もある。

オススメの守り方は、後方大ジャンプなどで下がり、画面端を背負ったらガードに徹して、AB投げの投げ抜けだけを狙うというもの。CD投げは左右が入れ替わって画面中央側に逃げられるので、くらってもOKと考えよう。

相手がガードクラッシュを狙っているようなら、GC攻撃の出番。ヒット時はガードゲージが大幅に回復するのだ。



ここまでガードゲージが回復。ガード時は回復しないので、確実に当てていこう。

CD投げはくらったが、画面中央へ脱出。この残り時間なら勝利は確実といえるだろう。

ガードゲージを減らされ、ガードクラッシュ寸前になっても、GC攻撃を決めれば……、

CHAOS Encyclopedia　GCフロントステップ対策：[illegible] してから通常投げを行なうのは不可能。リターンがリスクに見合うかは微妙だ。

CHUN-LI



春麗

対空面でのテクニックと、なぜかヒットしやすい天昇脚の謎を解説。連続技も状況やキャラに応じてダメージUPだ。

Text：OYZ

春麗は直接的な対空技こそ無いが、豊富な対空手段を使い分ければ十分カバーできる。

まずは↘+B。姿勢が低くなるので、極端に下方向へ強い技以外、回避しつつヒットさせられる。相手は立ちやられになるので、↓タメが完成していたら弱スピニングバードキック＋αにつなごう。

次に空中投げ。投げ間合いが広く、めくり狙いの跳び込みに対して特に有効だ。受け身を取られないのもポイント。

最後はGCフロントステップ～強天昇脚。後述の理由からヒットさせやすく、ヒット後に追撃できるのが魅力。このときは間合いが遠いことが多いので、追撃は遠距離立ちCかしゃがみDが安定だ。



着地のスキは立ち状態。キャンセル弱スピニングバードキックまで確定する。

↘+Bの影に隠れてしまっているが、空中投げも間合いが広く強力。対めくりに使おう。

↘+Bは姿勢が非常に低いため、ジャンプ攻撃を当てることができないキャラも多い。

状況限定の連続技

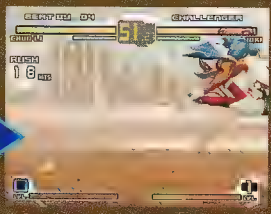
Ⅰ（画面中央、密着状態）しゃがみB×2 Ⓒ▶ ↘+B Ⓒ▶ 強スピニングバードキック→鳳翼扇→前方大ジャンプC・C

Ⅱ（画面端）鳳翼扇or強天昇脚→強百裂脚→前方大ジャンプC・C

Ⅰのスピニングバードキックは、アースクェイク、色、ガイル、ヒューゴー以外には立ち状態限定。スピニングバードキック→鳳翼扇は間合い限定で、上記の形だとちょうどよくなる。Ⅱの強百裂脚は、事前の技の硬直中に「D連打～D押しっぱなし」と入力しよう。



画面端なら、強百裂脚が鳳翼扇後は2ヒット、強天昇脚は3ヒットして……



さらに先行入力大ジャンプからのC・Cで追撃可能。覇山天昇脚も決まるぞ。

●天昇脚ガード不能化現象

相手の攻撃を受けた後（ガードorヒット）は、天昇脚の根本部分がガード不能になることが発覚。GCフロントステップ後は必然的にガード不能となるので強力なのだ。

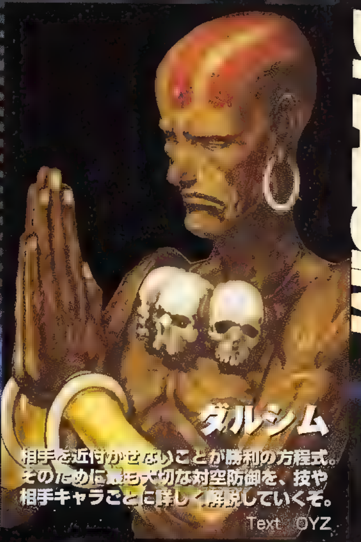
なお、天昇脚がガード不能になる状態は、春麗側が相手に技を当てるまで持続するぞ。



ガード不能に。GCフロントステップと組み合わせれば、強力な切り返し手段となる。

相手の攻撃をガードしたorくらった後、ほかの技を当てる前に天昇脚を当てると……

DHALSIM



ダルシム

相手を近付かせないことが勝利の方程式。そのために最も大切な対空防御を、技や相手キャラごとに詳しく解説していくぞ。

Text：OYZ

対空技の使い分け

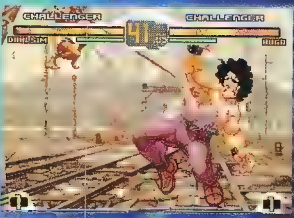
対空技で最も頼りになるのは↘+D。ジャンプ攻撃が下方向に弱い庵、テリー、リュウ、バイソンの4キャラには完全な対空として機能する。それ以外のキャラでも、↘+Dをつぶせるジャンプ攻撃はリーチが短い場合が多いので、これを意識させておけば中間～遠距離での後方ジャンプCによる対空が使いやすくなる。

間合いが近いときは立ちAが有効。迎撃後はキャンセル弱ヨガファイアがセオリーだ。

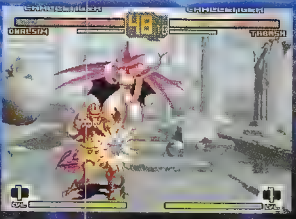
届くか届かないかの間合いで出す立ちDも、ジャンプ防止として有効。どこキャンができるMAX発動中はさらに使いやすくなるぞ。また、先読みで出す分にはヨガブラストやヨガフレイムも有効だ。

空対空で勝負するなら空中←+BorD。↘+Dをつぶせるジャンプ攻撃が強攻撃しか無い、春麗、サガット、キム、[illegible]幻庵に対して使おう。

そのほか、無理せず後方ジャンプで逃げることも重要だ。



↘+Dをつぶそうと相手がジャンプBなどを使うようなら、先読みで後方ジャンプCだ。



最強の対空技、弱ヨガレジェンド。攻撃発生が遅いので、やや早めに出すこと。



追撃は前方大ジャンプDが安定。画面端では着地の位置を考えて垂直ジャンプにしよう。

ヨガブラストは先読みで出しておこう。カウンターヒットした場合は追撃できるぞ。

ヨガインフェルノの使いどころ

ヨガインフェルノは出始めこそ無防備だが、画面が暗転してしまえば長い無敵時間があり、ガード時のリスクも小さいという性質を持つ。状況を選んでうまく使っていこう。

オススメは、↘+Bの先端を当てた後や、空中↓+C or Dを低めに当てた後。相手が振りの大きい技を出してくれば、ヨガインフェルノがヒットするぞ。また、ジャンプの軌道が高い相手には、先読みで対空に使うのも有効だ。

もしガードされても、確定反撃は一切無し。GCフロントステップをされてもダルシム側が先に動けるので、間合いが近いときは通常投げを置いておけば投げることが可能。

逆に、転ばされた後の起き上がりや、攻め込まれているときに出すことはオススメできない。出始めをつぶされることが多い上（特に起き上がり）、その場合もパワーゲージを消費してしまうからだ。



通常投げを狙おう。間合いが近ければ、GCフロントステップ中の相手を投げられる。

ヨガインフェルノはガードされても安心。相手のGCフロントステップを読んだら……、

CHAOS Encyclopedia

春麗補足：↘+Bをつぶせるジャンプ攻撃が無いキャラは、庵、テリー、リョウ、リュウ、ケン、サガット、バイソン、ヒューゴー。最も姿勢が低いのは攻撃発生直前～発生中なので、置く感じで出そう。

ダルシム補足：守りに入った相手を崩すには、強引にダッシュから通常投げを狙うしか無い。このときは、ダッシュからの昇り空中↓+D→弱ヨガドリルアタックと併用すると効果的だ。

TERRY BOGARD



テリー・ボガード

ツインゲイザーを使った画面端連続技で驚異のパワーを身に付けろ！　先読みのラウンドウェイブも交ぜれば完璧だ。

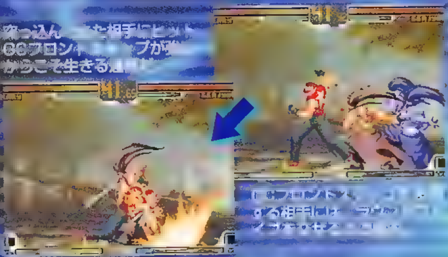
Text MVP

強ライジングタックルを対空に使う

対空技は↓+Cが使いやすいが、相打ち時にダメージ負けしやすく、つぶされることも多い。そこで使いたいのが強ライジングタックルだ。タメ技なのは難点だが、出始めは高い位置にやられ判定が無いので、ほとんどのジャンプ攻撃を落とせるぞ。要所で■タメを作るクセを付けよう。

ラウンドウェイブの使い道

ラウンドウェイブは攻撃範囲が狭いため、普段はあまり使わない技だが、相手のGCフロントステップに対して有効なことが判明。通常技キャンセルでラウンドウェイブを出すと、相手がGCフロントステップから打撃技を狙った場合にヒットしやすいのだ。相手が一連の動作を素早く行なうと、ラウンドウェイブをつぶされてしまうが、しゃがみDキャンセルなど、近めの間合いで狙えば効果は高い。ラウンドウェイブは、キャンセル弱クラックシュートまで入れ込んでおくといい。間合いが近ければ連続ヒット。画面端近くならさらにバスターウルフで追撃できるぞ。



突っ込んできた相手にヒット。GCフロントステップが[illegible]からこそ生きる[illegible]

GCフロントステップ[illegible]する相手には、ラウンドウェイブ[illegible]

ツインゲイザーを使った画面端連続技

Ⅰ強クラックシュート（空中ヒット）→ツインゲイザー×2→バスターウルフ

Ⅱ近距離立ちD Ⓒ ↓+C Ⓒ ライジングビート（5発目）→近距離立ちD Ⓒ ↓+C Ⓒ ツインゲイザー→バスターウルフ

Ⅲめくりジャンプ D→しゃがみB Ⓒ （強ライジングタックル（1段目）Ⓔ 強クラックシュート）×2→ツインゲイザー→バスターウルフ

ツインゲイザーはヒット後に相手のやられ判定が残っているので、画面端ならトリプルゲイザー以外で追撃可能。連続技で活躍するぞ。ポイントはツインゲイザーの入力タイミング。遅めに出すと、相手の浮きが高くなるのだ。

Ⅰはめくり気味の跳び込みに対して、先読みで強クラックシュートを決めたときの連続技。ツインゲイザーは2回とも遅めに入力すること。

ⅡはEXCEEDを絡めたもの。ライジングビートを最後まで決めるよりも威力が高く、全体力の4分の3を奪える。

Ⅲはどこキャンを使った連続技。対空の強ライジングタックルからも狙うことが可能。



画面端では、ツインゲイザー→バスターウルフを確実に決めていきたい。



めくり気味の跳び込みに強クラックシュートが合えば、[illegible]連続技が！



対空の強ライジングタックルからも、どこキャンを使えばスゴイことに！

EARTHQUAKE



アースクェイク

ファットプレスを活用し、ケズり&ガードクラッシュで体力を奪え！　ファットレプリカアタック後の動きもチェックだ。

Text MVP

ファットプレスでケズりまくる

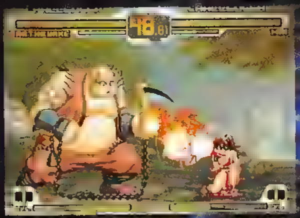
アースクェイクの中で最も注目したい技がファットプレス。相手にガードさせればケズりでかなりの体力を奪うことができ、反撃も受けにくい優秀な技なのだ。空振りしてしまうと慣れている相手は反撃を入れてくるので、ガードさせることを意識して使おう。

重要なのは、ギリギリ届く間合いからファットプレスをガードさせること。この間合いなら、GCフロントステップを使われても手痛い反撃を受けることは少ない。それでもキッチリ反撃を決めてくる相手には、後半に炎の方向を下→前斜め下と動かすといい。相手からいったん炎が外れるため、相手の逆襲フロントステップ暴発を誘いつつ、再度炎を当てる形になるのだ。

次にファットプレスをガードさせるパターンを見ていこう。オススメは二つあるぞ。

一つは、ファットバーストを盾にフロントステップで一気に接近して出す方法。ファットバーストはファットプレスを出した直後に消えてしまうが、相手の動きを抑制する効果はあるので比較的安全だ。

もう一つは、密着状態の近距離立ちC・しゃがみAからキャンセルで出す方法。連続技になる流れからキャンセルで出すので割り込まれにくく、間合いもピッタリなのだ。

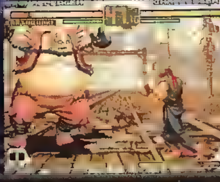


一度でもファットプレスをガードさせれば、ガードクラッシュを考えた戦法が可能に！

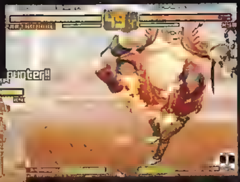
レプリカアタック後はどうする？

ファットレプリカアタックは、消えた後にレバー左右で攻撃後に跳ねる方向を指定できる。基本的には前方へ跳ねておき、ガード時は弱ファットバウンドを出すといい。無敵技などで割り込まれるようなら、後方に跳ねておこう。

また、無敵技で直接返すような相手には、ファットフェイクで無敵技を誘い、ファットギルティーをたたき込もう。



ガードせずに無敵技で返してくるようなら、ファットフェイクで暴発を誘うと面白い。



前方に跳ねた後のファットバウンドは、そう簡単には割り込まれない強力な連係だ。

守りの弱さを克服する

アースクェイクは背が高い上に出の早い技が少ないので、接近戦で受けに回るとキツい。そこで多用したいのがGC攻撃だ。ヒットさせれば大きく間合いが離れ、強ファットバーストを安全に出せるのでペースを取り戻せるぞ。また、アースガッデム 2003を対空に使う手もある。相打ちになっても間合いを離せるので忘れずに。



攻められたときのGCフロントステップ～通常投げは大事だが、手堅いのはGC攻撃で間合いを離す方法。



狙えるなら跳び込みにアースガッデム 2003を合わせたい。たとえ相打ちになっても間合いを離せるぞ。

CHAOS Encyclopedia

テリー補足：対空迎撃にパワーゲイザーを使った場合は、ツインゲイザー→トリプルゲイザーが空振りしやすい。[illegible]

アースクェイク補足：弱ファットチェーンソーは近距離立ちCより[illegible]ダウンさせられる点も大きいので、割り込みに使うなら弱ファットチェーンソーにしよう。

GOUKI



豪鬼

斬空波動拳とGCフロントステップからの豪昇龍拳をうまく使い、相手に攻め込むチャンスを与えないよう立ち回ろう！

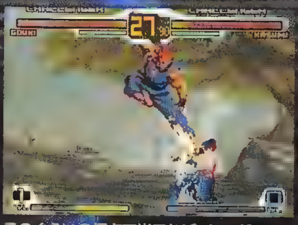
Text：極限堂

基本となる立ち回り

立ち回りの基本は、斬空波動拳と⇘+Dによるけん制。主軸は斬空波動拳で、主に垂直or後方ジャンプから出していこう。ただし、斬空波動拳は威力が低いので、ダメージ源としては心もとない。相手の行動を制限してペースを握るための技と考え、相手が跳び込んできたら引き付けての強豪昇龍拳で迎撃、固まっているなら前方ジャンプ中⬇+Bで攻め込むなど、その後の展開もしっかり押さえたい。

前方ジャンプ中⬇+Bは、見た目に反してしゃがみガード可能だが、かなり低い位置でも出すことができ、スピードが速くスキも無いのがウリ。低い打点でヒットした後は、しゃがみB→➡+D→強滅殺豪波動といった連続技を狙えるぞ。

百鬼襲は前方ジャンプ中⬇+B後のほか、しゃがみBや⇘+Dからキャンセルで出すといい。➡+D→豪波動拳はGCフロントステップ→反撃の的になりやすいが、百鬼襲なら反撃は受けにくい。百鬼襲後は間合いが近ければ投げ技の百鬼豪砕を狙い、たまに百鬼豪斬を交ぜていこう。



このぐらいの打点で当てれば、しゃがみB→➡+D→強滅殺豪波動などを狙っていける。

戦力アップ連続技

Ⅰ しゃがみB×1〜3 Ⓒ ➡+D Ⓒ 強滅殺豪波動

Ⅱ（画面端）しゃがみB×1〜3 Ⓒ 弱竜巻斬空脚→滅殺豪波動→弱竜巻斬空脚→豪昇龍拳

Ⅲ（MAX発動中）強豪昇龍拳（2段目）Ⓩ ➡+D Ⓒ 強豪昇龍拳……

Ⅳ（MAX発動中）前方ジャンプ中⬇+B Ⓩ 斬空波動拳（→着地後前方大ジャンプ）→前方ジャンプ中⬇+B……

Ⅴ（MAX発動中、画面端）豪昇龍拳（2段目）Ⓩ 弱竜巻斬空脚→豪昇龍拳……

Ⅰは弱攻撃からの基本連続技。前方ジャンプ中⬇+Bを有効活用するためにも、精度は上げておきたい。

Ⅱは、滅殺豪波動をできるだけ低い位置でヒットさせるのがポイント。2回目の弱竜巻斬空脚を省けば難度は下がる。

Ⅲ〜ⅤはMAX発動中の連続技で、どれもタイマーが無くなるまで決め続けられる。Ⅲは、タイマーが無くなる前に➡+D→キャンセル弱竜巻斬空脚→滅殺豪波動とつなげよう。Ⅳは難度が高くダメージ効率も悪いので、斬空波動拳後にフロントステップしてほかの連続技に移行した方が実戦的。Ⅴは難度が低めなのがウリ。

ガード不能の[illegible]

相手の攻撃を受けた後は（ガード含む）、豪鬼側が相手に攻撃を当てるまで、豪昇龍拳の1段目がガード不能になっていることが発覚！　GCフロントステップから弱豪昇龍拳を狙っていくと強力だ。



そこから豪昇龍拳を出せばガード不能に。精度を上げれば強力な武器となるぞ！

弱攻撃でも構わないので、相手の攻撃をガードしたら、とにかくGCフロントステップ。

TABASA



タバサ

強力なコマンド投げであるアスセンドブルーフからの、ガード不能起き攻めが発覚！　強力なので使いこなしてほしい。

[illegible]を駆使して立ち回る

タバサの立ち回りは、後方ジャンプ中に空中⬇+Dを出すことから始まる。この後は続けてチャクラウェーブやジャミングゴースト（以下ゴースト）を出したり、大ジャンプDで跳び込んでいこう。

ジャンプDは横〜下方向に強力な攻撃判定を持ち、昇り気味に出すことで対空、対地の両方をカバーできる驚異の技。跳び込んだ後は後述のアスセンドブルーフを狙うか、再度後方ジャンプからの空中⬇+Dでけん制しよう。



基本行動となる後方ジャンプ空中⬇+D。読まれないよう、出す高さに変化を付けたい。

アスセンドブルーフフル活用

弱攻撃の振りが遅く連打も効かないタバサだが、GCフロントステップ→アスセンドブルーフを使えば、近距離でも十分に戦える。ほとんどの技に対して相手の硬直が解ける前に決められるので、とにかく強力なのだ。警戒して固まる相手には、直接フロントステップ→アスセンドブルーフを狙おう。特に、ジャンプDで接近した後がチャンスだ。

さらに、アスセンドブルーフ後は強力な起き攻めが[illegible]。詳しくは左記を参照のこと。

恐怖のガード不能起き攻め

アスセンドブルーフ後は、「ゴースト→フロントステップから終わり際に前方ジャンプ→頂点寸前で空中⬇+D」と出してみよう。ゴーストがガード不能になり、さらに連続技を決められるぞ。パワーゲージがあれば⇖+D→デスフェノメノ、無ければ近距離立ちD→キャンセル強レヴェリーソード（→ゴーストヒット）がオススメ。



アスセンドブルーフ後は受け身を取られない。すぐにゴーストを出し、続いてフロントステップ――。

終わり際に前方ジャンプして頂点付近で⬇を出すと、ゴーストがガード不能に！　さらに連続技を決めよう。

連続技

Ⅰ 近距離立ちD Ⓒ ⇖+D→弱レヴェリーソード→前方ジャンプ空中⬇+D

Ⅱ【弱レヴェリーソード（1段目）Ⓔ ⇖+D】×n→デスフェノメノ

Ⅰは、自分のパワーゲージが無い状態で、相手が大きなスキを見せたときに決める連続技。Ⅱはどこキャンを活用したもの。タイマーが切れる直前にデスフェノメノへつなごう。



弱レヴェリーソードはさらに追撃ができる。ダウンを奪える空中⬇+Dがオススメだ。

⇖+D後は、パワーゲージがあればデスフェノメノ、無ければ弱レヴェリーソード。

CHAOS Encyclopedia

GENJYURO KIBAGAMI



牙神 幻十郎

通常技は重いものばかりだが、一瞬の爆発力はかなりのもの。強力な起き攻めを見据えてワンチャンスでK.O.を狙うべし！

Text：ケンちゃん

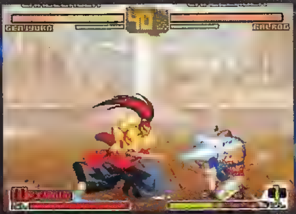
地上戦重視

幻十郎は通常技のスキが全体的に大きいので、攻撃力の高さを活かした、見返り重視の立ち回りを心掛けよう。

遠距離戦で有効なのは弱三連殺。GCフロントステップを使われない限り、ガードされても手痛い反撃は受けにくい。出す発数やタイミングを変えつつ、適度に使おう。

中間距離戦ではしゃがみBによるけん制以外に、見返[illegible]が大きい弱百鬼殺も使っていこう。ヒット後は相手が受け身を取れないので、後述する起き攻めに移行できるぞ。

相手の跳び込みに対しては、先月紹介した先読みの弱桐覇光翼刃、←＋Cのほか、遠めなら遠距離立ちAも有効だ。



弱百鬼斬は技後のスキが小さい上、見返りも大きい。中間距離のけん制に使おう。

起き攻めで[illegible]をかける

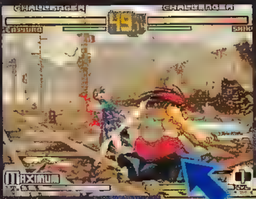
百鬼殺、CD投げ、[illegible]光ヒット後は、相手が受け身を取れないので起き攻めのチャンス。百鬼殺やCD投げ後は間合いが離れるので、まずは前方大ジャンプで近付こう。

起き攻めは、逆ガードになる強三連殺を重ねると、近距離立ちD（2段目）→キャンセル弱月華斬による表裏の二択がメイン。後者の近距離立ちDは、三連殺の移動モーションと似ているフロントステップから出すといい。また、前述の二択を意識させておけば、直接弱月華斬でガードを崩す選択肢も有効となるぞ。

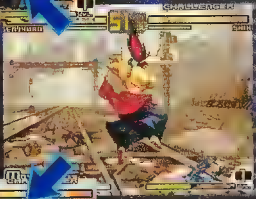
弱月華斬ヒット後は、[illegible]光で追撃して再び起き攻めを狙いたい。弱月華斬→百鬼殺と決めることもできるが、百鬼殺の当たるタイミングが一瞬しか無いので、難度は高い。

そのほか、百鬼殺ヒット後は牙神突を重ねる手もある。百鬼殺は硬直が極端に短いので、キッチリ重ねられるぞ。

なお、相手を画面端に追い込んだ状態では、強三連殺の2発目を出すことができない。近距離立ちD、月華斬、CD投げで択一攻撃を迫ろう。



強三連殺を重ねると逆ガードに。MAX発動中なら、どこキャンで百鬼殺につなげば、再び起き攻めが可能だ。



受け身不能のダウンを奪える技をヒットさせた後は、起き上がりを攻めるチャンス。接近して二択を迫ろう。



表の選択肢はフロントステップ近距離立ちD。弱月華斬まで入力しておき、パワーゲージの有無で追撃を変えよう。

連続技

Ⅰ（MAX発動中）強三連殺（2発目）Ⓩ▶【桐覇 光翼刃（1段目）Ⓩ▶弱三連殺（2発目）】×nⓏ▶桐覇 光翼刃（1段目）Ⓩ▶百鬼殺

Ⅱ近距離立ちD（2段目）Ⓒ▶一閃

Ⅰは弱三連殺の2発目をCで出すのがポイント（間合いが離れなくなる）。桐覇 光翼刃→百鬼殺は、→↘↓↙←→＋AorC押しっぱなしでOK。Ⅱはヒット確認から一閃を決められる連続技だ。

SHIKI



色

今月は立ち回りとMAX発動中の攻めを紹介。パワーゲージの依存率が高いキャラなので、ため方も研究しておこう。

Text：バチ

パワーゲージためを意識した立ち回り

けん制技の攻撃判定が弱く、つぶされやすいので、逃げ気味に闘った方が勝利につながりやすい。まずは十分に間合いを取り、後方ジャンプ弱降臨（空振り）でパワーゲージをためたい。相手の跳び込みはしゃがみDや強天咆輪で迎撃、画面端に追い込まれたらC刹那で脱出し、降臨でのパワーゲージためを繰り返そう。

パワーゲージが1本以上たまったら、GCフロントステップからしゃがみA→近距離立ちC、無明などを狙おう。

無明の狙いかた

威力がそこそこ高く、特殊効果（先月号参照）も魅力的なコマンド投げ、無明。この技をいかに決めるかが、色を使う上での研究課題といえる。

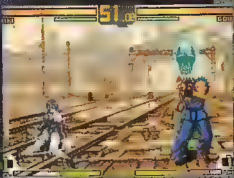
最も単純なのは、ジャンプ攻撃を当てた後にフロントステップから狙う方法。しゃがみA×2からの連続技と併用しよう。また、跳び込みに対してGCフロントステップ→通常投げを多用する相手には、ジャンプ攻撃後に着地で無明を出すのも手。投げ判定の出る少し前から投げに対して無敵になるので、相手の通常投げを回避しつつ決められるぞ。

もう一つは起き攻め。直接の無明と、近距離立ちC（1段目）（→連ね斬り・輪廻1段目）→無明を使い分けよう。

無明後は相手が受け身を取れるので、そこからジャンプなどで逃げられやすい。あせらずしっくり接近し、ダウンを奪える露殺→雫狩、強冥華、しゃがみC、跳び込みからの連続技などを狙おう。また、相手がジャンプで逃げてばかりなら、色咒で落とすといい。



無明を決めた後は、相手の動きをよく見て攻撃すること。焦って攻める必要は無い。



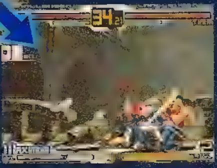
GCフロントステップ→通常投げを一点読みして無明を置く。相手のクセを見切ろう。

MAX発動中の攻め

MAX発動中は、密着状態の近距離立ちD（中段攻撃）からどこキャン弱露祓が連続ヒットし、さらにスーパーキャンセルで天魔波旬or色咒を決めることができる。また、近距離立ちDは攻撃発生前にどこキャンすることが可能なので、出始めのモーションを見せつつ弱露祓を出せば、反応して立ちガードした相手にヒットするぞ。



中段攻撃の近距離立ちDは、MAX発動中に使うと効果的。冥華でダウンを奪った後などに狙って……。



どこキャンで弱露祓を出せば連続ヒット。さらにスーパーキャンセルして天魔波旬や色咒が決まるぞ。

連続技

Ⅰしゃがみ A×2or近距離立ちC（1段目）Ⓒ▶連ね斬り・転生→天魔波旬or色咒

Ⅱ（MAX発動中）近距離立ちDⓏ▶弱露祓Ⓢ▶天魔波旬or色咒

Ⅰの天魔波旬は、しゃがみA始動なら一瞬遅らせて、近距離立ちC始動ならもうワンテンポ遅らせて出す。色咒は少し遅らせて出せばOK。ただ、連ね斬り・輪廻からの方が威力は高い。

CHAOS Encyclopedia

幻十郎補足：MAX発動中は、[illegible]しゃがみBや近距離立ちBなどから、強三連殺につなげられるのが魅力。間合いが近ければ、ヒットを確認してからつなぐこともできる。

色補足：天魔[illegible]は、[illegible]低い位置にしかやられ判定が無い。単出しで対空などに使えるほか、飛び道具の下をくぐることも可能。無明は出始めに一瞬[illegible]無敵がある。

ワンポイント対戦攻略

KEN

ケン

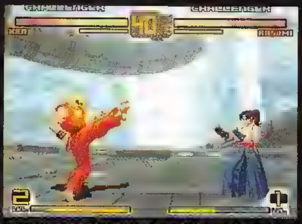
Text：極限堂



地上戦での闘い方

地上戦では、⬉+Dによるけん制を繰り返す戦法が単純に強力。フロントステップと併用し、届くか届かないかの間合いで出していこう。振りが早くリーチも長いので、相手の攻撃が届かないところから一方的に攻めることができる。

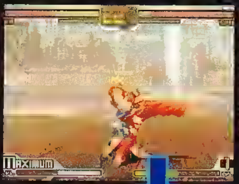
間合いが離れたら鉈落とし蹴りが有効。スキが小さいので、ローリスクでパワーゲージをためられるのだ。出しているときに跳び込まれても、対空として機能することがあるので、適当に振り回そう。



遠距離では適当に鉈落とし蹴り。パワーゲージためとジャンプ防止の効果が期待できる。

MAX発動中にガードを崩す！

MAX発動中なら、中段攻撃の➡+Bからどこキャン強昇龍拳（2段目）→スーパーキャンセル疾風迅雷脚を決めることが可能。至近距離限定なので、めくりジャンプDから狙うといい。➡+Bをガードされたときは、強昇龍拳（1段目）→どこキャン➡+Bに変えてスキを減らすことができれば理想的だ。



相手がめくりをガードして一息着いたところに、➡+Bが襲い掛かる！



ヒット時は連続技へ。ケンはパワーゲージをためやすいので狙ってみよう。

ワンポイント対戦攻略

RYU

リュウ

Text：ケンちゃん



弱昇龍拳を使え！

弱昇龍拳は、攻撃発生と同時に無敵時間が切れてしまうが、下半身は攻撃発生後も無敵なので、攻撃位置の低いけん制技をつぶすのに役立つ。地上戦は弱、対空は強と使い分けよう。MAX発動中は、スーパーキャンセル真空波動拳まで入力しておけば見返りも大きい。

連続技解説

Ⅰは、➡+B後に引き付けて昇龍拳を当てれば、次の➡+Bをヒットさせられる。EXCEEDが使える状態なら、タイマーを使い切るまで昇龍拳→➡+Bを繰り返し決めた後、真・昇龍拳で締めるといいぞ。

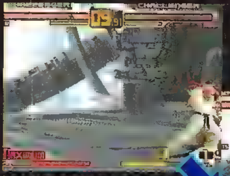
Ⅱは、昇龍拳→➡+B後に昇龍拳で拾えない画面中央用の連続技。

連続技

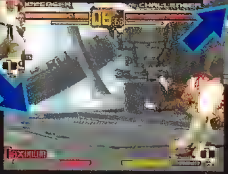
Ⅰ（MAX発動中、画面端）➡+A（1段目）Ⓓ▶【昇龍拳Ⓓ▶➡+B】×n→昇龍拳Ⓢ▶真空波動拳

Ⅱ（MAX発動中）➡+A（1段目）Ⓓ▶昇龍拳Ⓢ▶真空波動拳

Ⅲしゃがみ B×2 Ⓒ▶真・昇龍拳



MAX発動中は中段攻撃の➡+Aが有効。どこキャンを活用すれば、連続を決めることができるぞ。



昇龍拳後に➡+Bを当てるには、ギリギリまで引き付けて昇龍拳を出す必要がある。

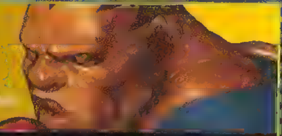


EXCEEDが使える状態なら、真・昇龍拳で締める。引き付けて出せばクリーンヒットするぞ。

ワンポイント対戦攻略

M.BISON

M.バイソン



GCフロントステップ対策

ダッシュストレートはガードされても若干不利になるだけと優秀だが、GCフロントステップからの反撃を受けやすいのが難点。そこで登場するのがダッシュグランドストレートだ。下段攻撃かつ攻撃タイミングが少し遅いので、ダッシュストレートを待っている相手にヒットしやすいぞ。スキが小さく、ガード後は有利な点も魅力。ごくたまに交ぜると効果的だ。

バイソンはフロントステップが素早いので、ガードで固まる相手には、フロントステップからの通常投げが有効。さらに、CD投げ後は受け身を取られないので起き攻めのチャンス。間合いを調節して、大ジャンプDでめくりを狙ってみると面白いぞ。非常に難しいが、連続技につなぐことも可能だ。

連続技

Ⅰジャンプ D→しゃがみC Ⓒ▶強ワイルドスマッシュ→ギガトンブロー（画面端に到達）→クレイジーバッファロー

Ⅱめくりジャンプ D→しゃがみA×2→立ちA Ⓒ▶クレイジーバッファロー



⬅タメが完成しているときにスキの大きい技をガードしたら、素早く➡⬅➡+A押しっぱなし！



➡が2回入力されているので、自動的にGCフロントステップが出る。そして……、



ボタン押しっぱなしにより最速でクレイジーバッファローが発動。反撃に最適なので習得したい。

ワンポイント対戦攻略

GUILE

ガイル

Text：ハメコ。

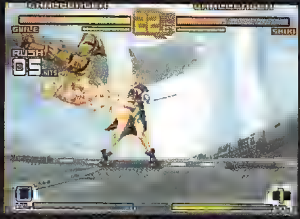


立ち回りと同時タメのススメ

本作のガイルは、とにかくソニックブーム（以下ソニック）の連射に尽きる。スキが小さい弱をメインに、ソニックを当てた後などの有利な状況では弾速の速い強を撃ち、相手の行動を制限していく。近い間合いで弱ソニックがヒットしたら、➡+Cで追撃しておこう。

相手の跳び込みは、間合いが近ければ強サマーソルトキックやしゃがみC、遠ければ先読み気味の前方ジャンプ昇りCで迎撃。ジャンプCはCD同時押しで出せば、空中投げに化けることもあるぞ。

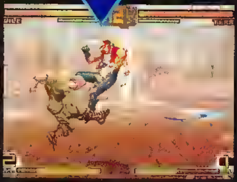
一段階上のガイルを目指すなら、⬅と⬇の同時タメ（P55参照）をマスターしたい。まずはソニック後の同時タメを練習しよう。これができれば大幅な戦力アップになるぞ。そして、サマーソルトキックや⬉+B、➡+C、しゃがみCの後なども、レバーを一度ニュートラルに戻してから同時タメをするよう、少しずつクセを付けていこう。



パワーゲージが余りがちなので、機会があれば対空サマーソルトスラッシュを狙おう。



難度は高いが、習得必須といえるテクニックの同時タメ。これができれば……



ソニックで跳ばせて、強サマーソルトキックで落とすことが可能に！

ケン補足：[illegible]　ガイル補足：ガイルは受け身の動作が[illegible]

バイソン補足：[illegible]

ワンポイント対戦攻略

IORI YAGAMI
八神 庵

Text：極限堂



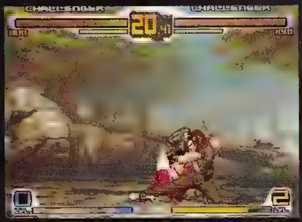
屑風を決める！

庵は見返りの大きいコマンド投げ（屑風）を持っているので、接近して打撃技とコマンド投げの二択で相手の体力を奪っていきたい。

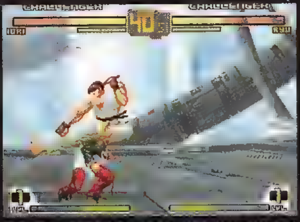
相手に強力な対空技が無い場合は、積極的にジャンプCで跳び込むといい。しかし、対空技を完備した相手に待たれると、有効なけん制技が無い庵は闘いにくい。そんなときは、相手のけん制技ガード後にGCフロントステップで接近し、近距離立ちCと屑風の二択で強引に攻めるのがオススメ。屑風は出始めに一瞬だが無敵時間があるので、相手が弱攻撃を連発していても投げられることがあるぞ。

屑風後は、フロントステップから近距離立ちC→➡＋A→八稚女～財華と決めれば大ダメージだ。

屑風の意外な活用法として、対空技に使うというものがある。相手のジャンプ攻撃を引き付けて出せば、無敵時間で避けつつ着地を投げられるのだ。フロントステップから出すなど、間合いをうまく調整しよう。相手が再度ジャンプすると避けられてしまうが、見返りが大きいので狙っていきたい。



GCフロントステップから屑風。弱攻撃連打も、タイミングによっては投げられる。



こんな感じでジャンプ攻撃を避けられれば理想的。たまに狙うと決まりやすいぞ。

ワンポイント対戦攻略

KYO KUSANAGI
草薙 京

Text：ケンちゃん



連続技解説

Ⅰは、強大蛇薙の「一瞬ためてから出すと、普通に出すよりも早く攻撃判定が出る」という性質を利用したもの。画面の暗転が終わった直後にCを離せばOK。強七十五式・改と違い、少し間合いが離れていてもつながるのが利点だ。

Ⅱはどこキャンを利用したもの。➡＋B→毒咬み→琴月 陽始動なら、多少間合いが遠くても決められる。大蛇薙はタイマーが切れる前に決め、パワーゲージを節約したい。

Ⅲは、少しだけ引き付けて荒咬みを当てるのがポイント。当てる位置が高過ぎても低過ぎても、八錆が空振りしてしまうので注意。

連続技

Ⅰ 近距離立ちC Ⓒ▶ ➡＋B Ⓒ▶ 強大蛇薙（一瞬ためてから発動）

Ⅱ（MAX発動中）➡＋B Ⓔ▶【毒咬み～罪詠み Ⓔ▶ 琴月 陽（1段目）】×n Ⓔ▶ 強七拾五式・改→大蛇薙

Ⅲ（画面端）近距離立ちC Ⓒ▶ 強七拾五式・改→荒咬み～八錆～琴月 陽



タイミングは厳しくないので、落ち着いて入力。タイマーが少なくなったら……、

中段攻撃の➡＋Bのほか、各種強攻撃やしゃがみB→しゃがみA→⬅＋D（1段目）からも始動できる。

強七拾五式・改から大蛇薙で締める。画面端なら、連続技Ⅲと同じく荒咬み＋αを決めてもいい。

ワンポイント対戦攻略

KIM
キム

Text：極限堂



立ち回りとMAX発動中の狙い

地上戦での主力技は遠距離立ちA。これで相手の動きを制していこう。対空技は弱飛燕斬が信頼できるが、タメ技なのがネック。鳳凰飛天脚を柱として、ジャンプCもうまく使って空中戦を制したい。

鳳凰飛天脚を決めた後は、強飛燕斬or鳳凰脚で追撃しよう。特に、EXCEED版の鳳凰脚を決めればかなりの体力を奪えるので、ここぞというときに狙っていきたい。

MAX発動中は、下記Ⅰ＆Ⅱの連続技を狙うチャンス。どちらも中段攻撃の➡＋B始動なので、しゃがみB→しゃがみA→鳳凰飛天脚と使い分けて二択を迫っていこう。

なお、Ⅰ、Ⅱ共に最後の鳳凰脚はEXCEED版でもOK。Ⅱは強三連撃でキムが空中に浮くので、最後の鳳凰脚は空中版になる。

連続技

Ⅰ ➡＋B Ⓔ▶ 弱半月斬 Ⓢ▶ 鳳凰脚

Ⅱ（画面端）➡＋B Ⓔ▶ 弱半月斬 Ⓢ▶ 鳳凰飛天脚→強三連撃（3発目の2段目）Ⓢ▶ 強鳳凰脚



どこキャンで弱半月斬につなぎ、さらにスーパーキャンセルで鳳凰飛天脚！

MAX発動中にペースをつかんだら、出の早い中段攻撃の➡＋Bで崩しつつ、連続技を狙いたい。

浮いた相手に強三連撃を決め、スーパーキャンセル空中鳳凰脚。三連撃は2発目が空振りしてもOK。

ワンポイント対戦攻略

MAI SHIRANUI
不知火 舞

Text：MVP



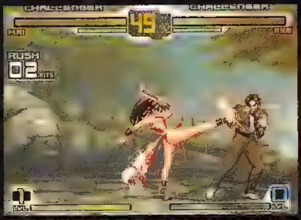
弱孤鷲の舞を多用する

弱孤鷲の舞は、ガードされても舞側が有利になるほどスキが小さく、けん制技として優秀。いわゆる突進技で、攻撃判定の持続時間が長いので、出した間合い（相手に当たるタイミング）によって、当てた後の状況は変わってくる。

もちろん、終わり際ギリギリを当てれば最も有利な状態となる。ヒット時は遠距離立ちBが連続ヒットするほどだ。ガード時にGCフロントステップから出の早い技を出されても、硬直にくらうことはまず無いので、基本的には終わり際を当てるように使おう。

一方、近い間合いで出して攻撃発生直後に当てたときは、大して有利にならない。ガード時はGCフロントステップからの反撃をくらってしまうが、これは相手の入力タイミングが早いと左右が入れ替わるため、連続技で大ダメージを受けることは少ないはず。

次に追加攻撃について。これは相手に当たってから攻撃モーションが終わるまで受け付けているので、当たるタイミングが早いほど、追加入力の受付時間も長くなる。



スキが小さく、終わり際ギリギリがヒットしたときは遠距離立ちBが連続技に。使うしか！



近距離で使うと追加攻撃の受付時間が長くなる。ヒット確認から出すことも可能だ。

CHAOS Encyclopedia

ワンポイント対戦攻略
SAGAT
サガット
Text：パチ

CD投げから二択を迫る

画面端を背負った状態でCD投げを決めた後は、起き攻めのチャンス。相手の受け身や起き上がりに合わせ、ジャンプ攻撃が低い打点で重なるように跳び込めば、無敵技を出されてもガードが間に合うことが多い。これを利用し、中段のジャンプDと下段の着地➘+Dで二択を仕掛けてやろう。

ジャンプD後は近距離立ちC→キャンセル弱タイガーレイド、➘+D後はキャンセル強タイガーレイドを決め、強タイガーアッパーカットで追撃。体力ゲージ1本前後の体力を奪える上、相手を画面端に追い詰めたままなので、さらに攻められる。一発逆転も狙えるぞ。

タイガーショット対応キャラ

タイガーショットは、一部のキャラに対してのみ、しゃがみ状態にも当たってくれる。強力なけん制技となるので、当たるキャラを覚えて活用したい。ガードの有無に関係無く当たるキャラは、アースクェイク、色、バイソン、ヒューゴー、しゃがみガード中にのみ当たるキャラは、幻十郎、タバサだ。





まずは画面端を背負った状態でCD投げを決める。その後、少しだけ待ってから前方ジャンプし……、

ギリギリでジャンプDを重ねる。ここで相手が無敵必殺技を出してきても……、

着地でガードが間に合うため、リスクは低い。二択が当たれば連続技で体力の半分前後を奪えるぞ。

ワンポイント対戦攻略
BALROG
バルログ
Text：ハメコ

強力な通常技を活かす

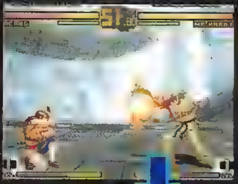
連続技に乏しい分、通常技が強力なバルログ。地上戦ではしゃがみA、しゃがみD、➘+Dがけん制技として頼れるぞ。しゃがみAはダメージこそ小さいものの、リーチが長く振りも早いので、先端を当てるように出せばGCフロントステップも怖くない。しゃがみD、➘+Dはスキが小さく、空振り時も反撃を受けないことがほとんど。ギリギリ届かない程度の間合いから置くように出すと効果的だ。

素早いジャンプからは攻撃持続時間が長いBを主軸に、下方向に強いCや、Cよりもやや横方向に強いDを使い分けていく。AB同時押しでジャンプBを出すなど、空中投げも入れ込んでおこう。

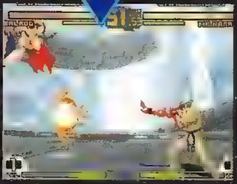
ただし、地上戦が通用するのも飛び道具が無いキャラに限った話。相手が飛び道具を持っていると途端に厳しくなる。そんな場合はフライングバルセロナアタックが有効となるので覚えておこう。



スカーレットミラージュは重要なダメージ源。対地には弱、対空には強を使うといい。



飛び道具を持つキャラとの対戦はかなり厳しい。うまくタメを作って……



フライングバルセロナアタックで避ける。この後は攻めるも逃げるもアリ。

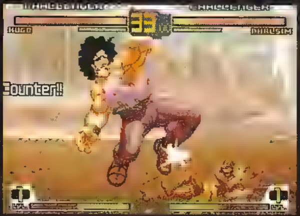
ワンポイント対戦攻略
HUGO
ヒューゴー
Text：ハメコ

我慢が基本！

とにかく我慢強く闘うことが大切。遠距離ではジャイアントパームボンバーでパワーゲージをためつつ、じりじり歩いて接近。相手の跳び込みはジャンプAで迎撃したい。また、攻撃判定が強いジャンプBで近付くのも手。持続時間が長いので、頂点付近で出そう。

近付いた後は、GCフロントステップ→ウルトラスルーを軸に、相手が固まるようなら直接コマンド投げを狙っていく。コマンド投げはパワーゲージがあればウルトラスルー→メガトンプレス、無ければムーンサルトプレスが理想だ。

メガトンプレスやムーンサルトプレスの後は、起き攻めのチャンス。中段の近距離立ちCや➡+B、下段のしゃがみB→各種コマンド投げ（キャンセルせずにつながる）、少し待ってからのコマンド投げで攻めていこう。近距離立ちCヒット時は相手が目の前でダウンするので、再度起き攻めを行なえるぞ。



ジャンプBは攻撃判定が非常に強い。ダルシムのスライディングなどもつぶせるぞ。



下段の選択肢はしゃがみB。ヒット後は有利なので、至近距離なら……



各種コマンド投げが連続技になる。これのおかげで中段も活きてくるハズ。

ワンポイント対戦攻略
VEGA
ベガ
Text：パチ

空中からの選択肢を増やす

相手の対空技やジャンプ攻撃をつぶしやすく、相手キャラや状況によっては自動的にめくりとなる強力な技、ヘッドプレス。ベガの主軸となる技だが、これだけだとさすがに対応されてしまうので、デビルリバースも併用したい。

相手がヘッドプレスに対して取る行動は、ガードで固まる、フロントステップで下を抜ける、対空技で落とす、といったところ。

相手がガードやフロントステップを考えているようなら、デビルリバース後、ヘッドプレスが地上の相手に当たるタイミングで追加入力。相手を跳び越しつつ正面に戻るので、ガード方向を惑わせられるぞ。ヘッドプレスのめくりを意識する相手には、特に効果的だ。

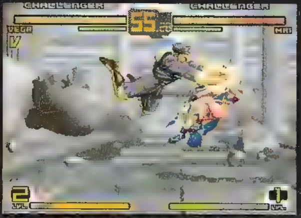
対空技を狙う相手には、デビルリバース後に頂点付近で追加入力。対空技を空振りさせることができるので、スキにしゃがみDやメガサイコクラッシャーを決めよう。



ヘッドプレスを意識する相手には、デビルリバースで相手の裏に回り……



追加動作で正面に戻りつつ攻撃。ガード方向を惑わせられるので強力だ。



サマーソルトスカルダイバー空中ヒット時は追撃可能。前方大ジャンプDなどを決めよう。

CHAOS Encyclopedia
サガット補足：タイガーアッパーカットは出始めが上半身無敵だが、出した直後に一瞬だけ無防備な瞬間がある。
ベガ補足：デビルリバースを出した後は、すぐに●タメを作っておこう。カウンターヒットを確認したらメガサイコクラッシャーを出せば、連続として大ダメージを与えられるぞ。

ワンポイント対戦攻略 RYO SAKAZAKI リョウ・サカザキ

Text：MVP

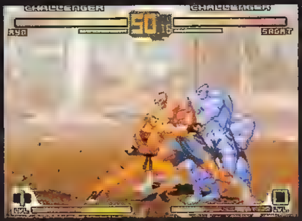


虎咆疾風拳の性能

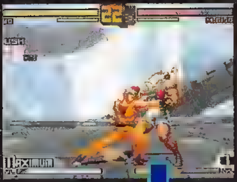
虎咆疾風拳は、リョウの中では数少ない、けん制として有効な必殺技。というのも、2段目の攻撃後〜動作終了までは打撃技に対して無敵になっているので、ガード時のリスクが低いからだ。

たとえガードされても、最速のGCフロントステップ&トップクラスの攻撃発生を持つ技でギリギリ反撃される程度なので、打撃技での反撃は受けないと思っていい。ヒットストップが短く、GCフロントステップをされにくいのもポイント。GCフロントステップ→通常投げ対策で、投げ抜けを入れておけば使い放題だ(コマンド投げには注意)。多くの技がGCフロントステップによる反撃の的になる中、この性能はかなり優秀といえる。

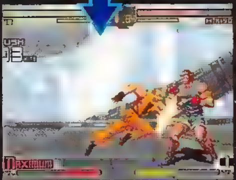
そして、MAX発動中ならスーパーキャンセルで弱龍虎乱舞につなげられる。弱虎咆疾風拳が近めの間合いでヒットしたときに限定されるが、貴重なダメージ源となる。



GCフロントステップも怖くない虎咆疾風拳。多用してパワーゲージをためよう。



MAX発動中に、やや近めで弱虎咆疾風拳がヒットした場合は……、



スーパーキャンセルで弱龍虎乱舞が連続ヒット! 重要なダメージ源だ。

ワンポイント対戦攻略 CHOI BOUNGE チョイ・ボンゲ

Text：OYZ



基本的な方針

小&中ジャンプが無く攻め込みにくい本作では、逃げ気味に闘う方が得策といえる。後方ジャンプなどで間合いを取り、バックステップ中やジャンプ直後の弱飛翔脚でパワーゲージをためよう。このとき、跳び込みに対する強悲猿僵と、攻撃位置の高い飛び道具に対する鳳凰脚は常に狙っていきたい。



ジャンプ直後やバックステップ中に弱飛翔脚を出し、パワーゲージをためる。



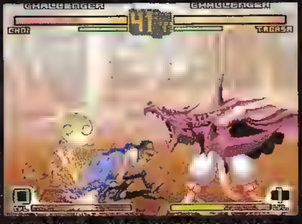
跳び込みには強悲猿僵。引き付けて1段目を当てればまず一方的に勝てる。

鳳凰脚を決める!

威力の高い鳳凰脚は、やはりヒット確認から連続技として決めたい。主な決め方は以下の通りだ。

①しゃがみB→立ちAから
②しゃがみCから
③➡+B→遠距離立ちAから

①はめくりジャンプC後やGCフロントステップ後に。②は鳳凰脚のレバー部分を入力しておき、ヒット時のみボタンを押そう。ただし、間合いが遠いとつながらないので注意。③は画面端限定。通常投げと見せかけて出すと決まりやすい。



中間距離なら、相手の飛び道具をくぐりつつ決めることも可能。常に意識しておこう。

ワンポイント対戦攻略 Mr.KARATE Mr.カラテ

Text：ハチ



背後からの連続技を狙う

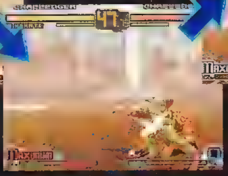
相手の背後から攻撃を決めると、のけぞりモーションの関係で相手のやられ判定が大きくなり、弱攻撃→➡+Aや➡+Bから極限虎咆が連続ヒット! 主な狙いどころは、めくりジャンプDをガードさせた後。中段の➡+Bと下段のしゃがみB×1〜2(キャラにより異なる)→➡+Aで二択を迫り、ヒット確認から極限虎咆を決めよう。もちろん、ジャンプDヒット時に相手が振り向いていなければ、しゃがみB×1〜2→➡+A→極限虎咆が決まるぞ。

飛燕疾風脚の秘密

飛燕疾風脚は⬅or⬇タメ⬉➡+BorDでも出すことが可能。⬅や⬇でもタメが成立するのだ。これを活かせる例としては、近距離立ちC→キャンセル強飛燕疾風脚の連続技が挙げる。⬅に入れたままC〜⬉➡+Dで簡単に出せるのだ。近距離立ちCは発生が早いので、跳び込みからの連続技やGCフロントステップ(BC同時押し)後に重宝するはず。めくりジャンプDの後も、跳び越す前からレバーを前に入れておけば、前述の連続技を狙えるぞ。



ジャンプBorDでめくり、相手の裏に回る。➡+AやAB投げでダウンを奪った後が狙いやすい。



相手が背を向けた状態でガードポーズを取るので、中段と下段の二択を迫り……。



ヒット確認から極限虎咆を決める! ダメージ源が乏しいという欠点も、これで解消されるハズ。

ワンポイント対戦攻略 KASUMI TODOH 藤堂 香澄

Text：OYZ



不知火を決めるために

跳び込みからの連続技は、ジャンプD→立ちAからキャンセル不知火で締めるのが基本。また、密着状態のしゃがみBからも不知火がつながり(キャンセル無し)、ヒット確認も可能。これらを狙うためにも、立ち回りは重ね当てや後方ジャンプ空中重ね当てを多めに使い、パワーゲージをためよう。



CD投げは受け身不能。この後はフロントステップから前方大ジャンプし、



ジャンプDと着地しゃがみBの二択を迫る。どちらも不知火までつなぎたい。

超重ね当ての性質

超重ね当ては画面暗転前に無敵時間が無く、そこに攻撃を受けると一方的につぶされてしまう(パワーゲージも消費)。しかし、画面暗転後〜攻撃発生直前までは無敵なので、画面が暗転すれば必ず衝撃波が発生する。また、相手の飛び道具をくらいつつ出すと、残った衝撃波がガード不能になるぞ。



飛び道具を少し引き付けて、強超重ね当てを発動! 飛び道具はくらうが……、



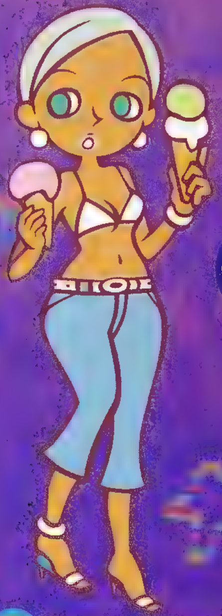
衝撃波はガード不能に。回避は困難なので、体力に余裕があっ[illegible]狙おう。

CHAOS Encyclopedia [illegible] Mr.カラテ補足：タメコマンドはP56で特集しているので、そちらも参照してほしい。

魔法で戦うキミに送る、バトル大特集

pop'n music 10

©1998 2003 KONAMI



Bianca

夏休みは終了だけど、ゲーセンにはポップンタイフーンが上陸中！　今回はファンタジックな雰囲気の中、ミミニャミが魔法で大暴れするバトルモードを特集しちゃうよ。

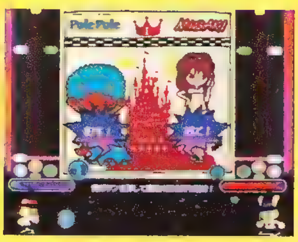
ポップンミュージック10
■メーカー：コナミ／コナミマーケティング
■ジャンル：音楽シミュレーション
■操作方法：5ボタン／9ボタン
■発売日：2003年8月発売(稼働中)
■使用基板：——

Text　内屋



Mr.KK

マジックボール



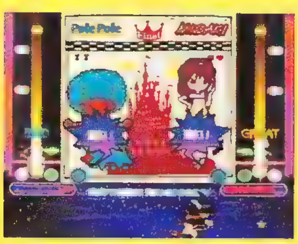
打つタイミングによって飛び方が変わる。フライが飛んできたら、青ボタンを押し続けて力をため、剛速球で打ち返せ！

魔法の玉を打ち返せ！

炎の闘魂を込めた魔法の玉を、相手に打ちつけろ！　青ボタンを押すと玉を打てるので、受ける側はボールが飛んできたのを見計らって、ジャストミートで打ち返せ！　このマジックボールは、前作でおなじみのヤキュウと同じノリ。タイミングが重要だよ。

タイミング重要

ほうきレース



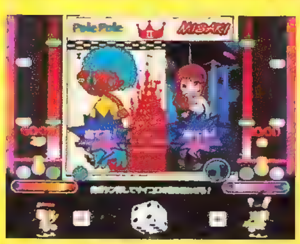
ほうきレース！スがスタートしたらひたすら青ボタンを超連打して、相手より先に画面の右へ突き進め！　連打が命なのだ。

先に★をつかまえろ！

画面左の位置につき、スタートしたら青ボタンを連打して、画面右にある★(星)にたどりつけ！　青ボタンをたたいた分、ほうきに乗ったミミニャミが前進する。連打系のこのミニゲーム、前作のビーチフラッグと似ているよ。相手よりも先に★を取った人の勝ち〜。

連打が命だ！

ピッタリダイス



中央ダイスが止まるまでの間も、自分のサイコロを転がせる。カンを頼りに目を調整し、連打で素早く合わせるべし。

サイコロの目を合わせろ！

これまでに無かった、新しいタイプのミニゲーム。中央にある巨大ダイスの目と、自分のダイスの目を合わせよう。始めは中央のダイスが転がっていて、これが止まって目が出たら、先に同じ目に合わせた人の勝ち。青ボタンを押して、せっせとダイスを転がして！

カンと運と連打!!

今回は魔法対決！



遊び方はもうおなじみのバトルモード。対戦相手と筐体の左右に別れ、それぞれのフィールドに降り注ぐポップ君をたたいてゲージをためよう。ころ合いを見計らって青ボタンを押せば、ミニゲームで対戦だ！　今回のミニゲームは、この三つ!!。



UNCLE Jam



何はともあれ
遊ぼうバトルモード

新曲に夢中で、まだバトルモードを遊んでないなんてもったいない！ お友達をお誘い合わせの上、激しくぶつかり合ってみてくださーい。

モードをバトルに合わせて……



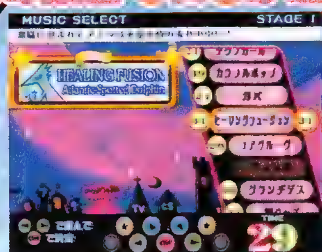
青ボタンを押す手に気合を込めつつ、相手には悟られないよう爽やかな笑みを浮かべてモードを選択。

キャラクターを決定！



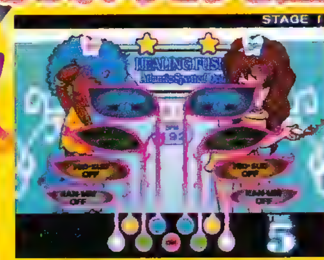
[illegible]を共にする[illegible]キャラクターを[illegible]モチベーションを高めるためにも、間違いが起こらないよう慎重に

どの楽曲で戦(バトル)るか選び



ここは仲良く相談の上、楽曲をセレクト。あ、ちょっと待って、ココまだバトるとこじゃーありませ～ん!!

好みのオプションを仕込む



いっせーのーせ!! で黄色ボタンを同時押し[illegible]オプション画面へ移行[illegible]準備万端、整ったら

負けるもんかッ!!

バトルの始まりだ!! ミニゲームでドカンと勝負を仕掛けたら、運命の女神を味方につけてとことんまで相手を凹ませちゃえ！ 点数横取りで逆転の可能性もあるから、最後まであきらめないでね。一人プレイじゃ味わえないドキドキ感がバトルの醍醐味。泣くも笑うもやってみなくちゃーわからない！



最近活動がご無沙汰だったポッパーズシルプブレ。しかし、新作が出たからには動かないわけには行かない。というわけで、ボンジュール隊に招集がかかった……。

編集 えー、まずは、我がボンジュール隊に仲間が増えました。
赤男 今回から参加する赤男です。『ポップン9』で攻略記事を執筆してました。よろしくお願いします。
全員 よろしくー。（拍手）
編集 では本題に入ります。

コーナー名変更!?

編集 まず、私の独断と偏見で形から入ります。コーナーイメージとして以前の名前では『ポップン10』のイメージにはちょっと合わないので。
赤男 コーナー名から変えてしまうわけですね。
編集 そう。では、『ポップン10』に合う名前は何か。それに合わせて我らの名前も変えましょう。
ハメコ。 記事を見たら「星くず☆隊」とかなんじゃないの?
赤男 紫メインだから「パープルスターズ」とか?
ハメコ。 「まじかるポップンスターズ」なんてどうよ?
赤男＆閃屋 あ、それいい。
編集 ちょっと長いね、もっと短くならないかな?
ハメコ。 「ポップン☆スターズ」
赤男 「まじかるポッパーズ」
うーん、それじゃあ、コーナー名を「ポップン☆スターズ」にして、我らは「まじかるポッパーズ」にしたらいいんじゃない?
編集＆ハメコ。 それだ！
赤男 いいですね。
編集 決定。キャッチは「みんながスターだ！」にして、「みんながスターだ！ ポップン☆スターズ」で。
全員 賛成。

では、今後の予定は?

編集 今まではイベントのレポートなどがメインだったけど、今後はどうする?
[illegible] ポップンも新作『10』になったので、新しく何かやりたいですね。ポッパーと一緒にできることって何かないでしょうか?
赤男 一回お披露目ってことでイベント行きたいですね。
閃屋 イベントで、前みたいにアンケートを採りたいかな。発売直後だからいろいろと聞けそう。
赤男 初心者講座みたいなのもいいんじゃないですか?
ハメコ。 町中でプレイヤーに協力してもらうとかね。
編集 それもいいね。そのほかってなにかある?
閃屋 あとは、以前と同じくバトル対決は続けていきたいかなぁ。
ハメコ。 前作で人気投票ってやってなかったっけ?
閃屋 やってましたね。それを『10』限定でやってもいいですね。
ハメコ。 人気投票で、上位に入った曲のアーティストにコメントとかもらえたらいいかもね。
赤男 突撃インタビューも、プレイヤーにスポットを当てるなら続けていいと思いますけど。
閃屋 そうですね、イベントのときに一緒にできそう。
編集 それじゃあ、次号はどこかのイベントにおじゃましちゃいますか。
全員 賛成ー。

そんなこんなで、次号はついに『ポップン☆スターズ』始動。どこかのイベントに突撃しちゃいます。お楽しみにね。そして、読者の皆さんからも、いろいろ募集しているので、ご意見ご感想などたくさんお待ちしてまーす。



名前はあっという間に決まってしまいました。これからは、「ポップン☆スターズ」をよろしくー！



前とやることか変わっていないと思われがちな結果に……。しかし、ポッパーと作っていくこのコーナー、みんなで盛り上げていこうね。

募集でーす

[illegible]

遊びの幅をさらに広げる！

みんな、エントリーカードは使ってる？ 実は、カードごとに選べる曲が異なっていたのだ。携帯サイトも本格稼動で一層楽しめるぞ。そして恒例のムービー紹介もお見逃しなく！

ビートマニアⅡDX（ツーディーエックス）
9th style（ナインススタイル）
■メーカー：コナミ／コナミマーケティング
■ジャンル：DJシミュレーション
■操作方法：7ボタン＋1スクラッチ
■発 売 日：2003年6月下旬（稼働中）
■使用基板：―

beatmaniaⅡDX 9th style

Text：ハメコ。

みんな見付けた？ エントリーカードの隠し要素

エントリーカードには、その絵柄によって選択できる旧曲が違う、という隠し要素があったんだ！ 君はもう気付いていた？

右表中の旧曲に、キミのお気に入り曲はあったかな？ デフォルトでは選択できなかったこれらの楽曲だが、発売当初はエントリーカードごとに選択できる曲が異なっていたのだ！

しかし、現在はその仕様も解禁され、すべてデフォルトで選択できるようになっているぞ。旧曲だけでなく新曲もある隠し曲。あの横田商会が名曲、「I'm In Love Again」をREMIXした「I'm In Love Again -Y&Co. EURO MIX-」などはオススメ!!

GENRE	TITLE	ARTIST	ORIGINAL
BIG BEAT	GAMBOL	SLAKE	1st
ALTERNATIVE ROCK	Prince on a star	SPIRITUAL RIDE	1st
DRUM'N'BASS	gentle stress	DJ Swan	substream
TRANCE	GENOM SCREAMS	L.E.D. LIGHT	substream
SPRITUAL	SOFT LANDING ON THE BODY	DJ SIMON	2nd
BIG BEAT	Electro Tuned(the SubS mix)	TaQ	2rd
TECHNO	Cold Pulse	Quadra with DJ FX	3rd
GABBA	250bpm	AKIRA YAMAOKA	4th
HYPER EUROBEAT	Broken My Heart	NAOKI feat.PAULA TERRY	4th
DANCE EXPRESS Hi-speed	FANTASY	ULTIMATE-DUB	4th
MINIMAL	minimalian	DETROIAN	4th
HIP HOP	IIDX	DJ SIMON	5th
J-EURO POP	Kiss me all night long	NAOKI J-STYLE feat.MIU	5th
RAVE	tablets	sampling masters MEGA	5th
HOUSE	19,November	good-cool	6th
INSTRUMENTAL	Take It Easy	Aya	6th
EUROBEAT	I'm In Love Again -Y&Co. EURO MIX-	dj TAKA Remixed Y&Co.	9th

注：一番右のORIGINALは、エントリーカードの絵柄ではありません。その曲が収録されていたシリーズです。

1 プレイヤーデータ（有料）

dj Nameやプレイ回数、段位認定の段位が一目で分かり、最終プレイ時間の表示で、前回いつプレイしたのかが分かる。

2 曲データ（有料）

『9th style』各曲のクリア状況が一目で分かる。一度でもプレイした曲は、一緒にDJレベルや、スコアも表示されるぞ。

3 Expert Mode（有料）

エキスパートコースのクリア状況が一目で分かる。コースごとのスコアや、平均スコア、そしてなんと偏差値まで出るぞ。

4 段位認定（有料）

段位認定モードでの結果をいつでも閲覧可能。一度でも挑戦すれば段位が表示され、合格・不合格、達成率も表記される。

5 IR（無料）

インターネットランキング（IR）の順位とスコアがすべて閲覧可能。自分のスコアと1位のスコアとの差を表示してくれる。

6 Weekly Ranking（無料）

週替わりでⅡDXチームが選んだ1曲（1週間ごとに更新）のスコアで競う、新しい形の短期型インターネットランキングで、そのスコアをここで見れるぞ。

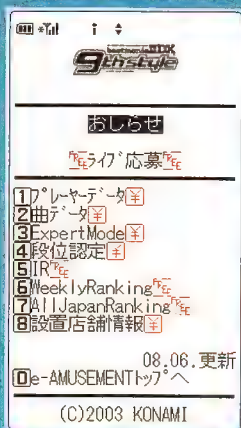
7 All Japan Ranking（無料）

楽曲選択回数の累積で順位が表示される。いわゆる人気曲ランキング。日本全国での集計なので、一番多くプレイされている曲がすぐに分かる。

8 設置店舗情報（有料）

e-AMUSEMENT対応の『9th style』が設置してある店舗がズラリと表示される。ほかの地域への遠征などに役立つね。

※注意：「beatmaniaⅡDX 9th style」の携帯サイトを利用する場合、携帯の画面で"¥"が表示してあるコンテンツは有料だ。逆に"FREE"とマークが付いているコンテンツは無料で楽しめるぞ。有料のコンテンツを楽しみたい場合は、コナミネットDXへの入会（月額300円）が必要



携帯サイトへのアクセス

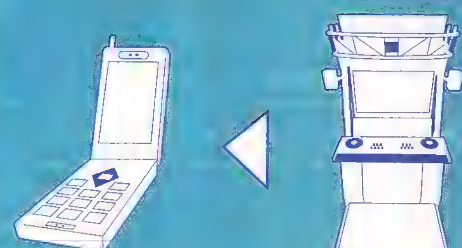
●i-mode
メニューリスト→ゲーム→ゲーム1→ゲームパック→コナミネットDX→e-AMUSEMENT→ゲームコンテンツ→ビートマニアⅡDX

※J-SKYとEZwebについて
取材時にはまだJ-SKYとEZwebには対応しておらず、鋭意制作中とのことだった。しかし、この号が発売されているころには、いくつかコンテンツが公開されているかも。期待して待っていよう。

さらに楽しく！ 携帯サイトのススメ

携帯サイトが本格的に稼動！ プレイしたその場でさまざまな情報を確認できるこのシステム。やり込み派にはたまらないっ！

ついに、i-modeでの携帯サイトが本格稼動を始めた。プレイしたその場、ゲーセンですぐに自分の情報をチェックできるサービスを、使わないわけにはいかないよね。自分のプレイ回数、合格した段位はもちろん、エキスパートコースごとのデータ、段位認定の詳細データ、さらに各曲ごとの詳細データまで確認できるのだ！ そして、イベントやキャンペーンなどが開催される際は、一番上のお知らせに表示されるぞ。これらの携帯サイトをフル活用し、ゲーセンで役立てよう！



プレイデータが携帯電話で閲覧可能！

今回のムービーはコレだ！『9th style』ムービー紹介

今回はD.J.SETUP氏のlower worldを紹介。カッコよく、見所あるシーンが満載のこの楽曲、君はもうプレイしたかな？

lower world

sound:D.J.SETUP
MOVIE:ミコシバ



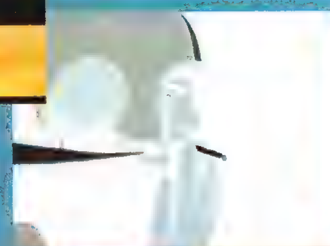


おなじみD.J.SETUP氏が送る、lower world。今までのD.J.SETUP氏の曲にも見られたように、短い楽曲にも関わらずどんどんと展開していく様が魅力的だ。これに合わせ、ムービーも楽曲と絡み、どんどんと展開していくぞ。

ただ、いかんせん譜面の難度が高く、とてもではないがプレイ中に見ている余裕はないだろう。しっかりチェックして、lower worldの持つ総合的なカッコよさを堪能してほしい。

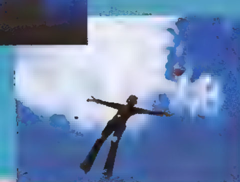
D.J.SETUPコメント

サンプリングの技法を最大限に取り入れたテクノトラックで、構成音のほとんどがこの技法に頼っている。一番の聴き所は、左右に飛んでいくSEの数々。この辺りはヘッドフォンや自宅のスピーカーの方がリアルに聴きやすいと思うので、ぜひ9月18日にリリースされる※『9th style』のサントラをチェックして頂きたい。



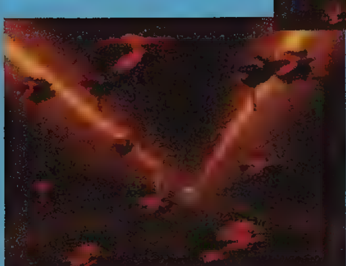
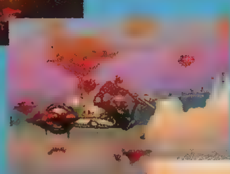

ハメコ。感想

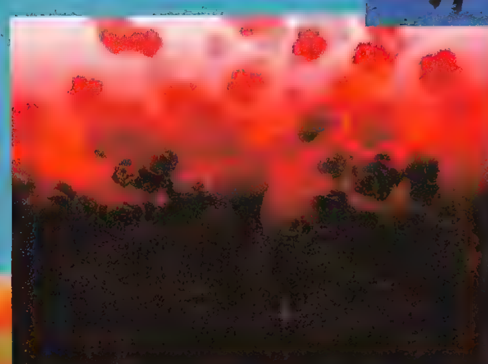
アメリカンバイクをかっ飛ばすニヒルなガイがカッコイイムービーですが、見所は曲が一気に展開するところ。そう、あの妙に「まったり」したシーンです。薔薇と共に天高く浮かび上がるあのシーンは、恍惚感などを表現しているのでしょうか。それとも、バイクに乗っている姿が「lower world」での仮の姿なのかもしれません。

ミコシバコメント

何かのきっかけで(あるいはきっかけなんかなくったって)、感じる世界が全く違うものに変わってしまうことがある。感動の瞬間だ。永遠に続くのかと思うような連続した静寂。その中に置かれたひとつの意思。静かではあるけれどなにかを激しく求める魂。それがスパークする瞬間。そんなドラマをこの曲の中に感じた。



※『beatmania II DX 9th style』のサウンドトラックが発売決定。詳しくは、178ページのニューディスクレビューを参照。

アヴァロンの鍵
THE KEY OF AVALON™



アヴァロンのたんちゃら

画：堤 利一郎（http://tsutsumi.cha.to/）

夏休みを満喫しつつ、すでにアヴァロンを遊び倒しているかな？　え？　まだやってない!?　そんな感じのこれから始めちゃおうって人も、ガッツリ遊んでる人にも朗報!!

次号（9月30日発売号）では、特別付録として本誌にエキストラカードが1枚付くぞ！　このカードは、次号でしか入手できないので、絶対買い逃さないようにしよう!!





ケンジくん
夢はデッカクをモットーに頑張っているつもりだが、将来は奥さんの尻に敷かれること間違いなし。

アヴァロンの鍵
THE KEY OF AVALON

アヴァロンの鍵
■メーカー：ヒットメーカー／セガ
■ジャンル：ボードゲーム
■操作方法：タッチパネル＋トレーディングカード
■発 売 日：稼働中（2003年7月下旬発売）
■使用基板：TRIFORCE

アヴァリスト大事典

アヴァロンの鍵【あう゛ぁろんのかぎ】
本作のタイトルにして、フィールド上で魔法アカデミーの学生が行なう魔導修行のために一つだけ存在するほこらの鍵。この鍵を持ったプレイヤーのことをホルダーと呼び、ほこらに到達する権利を持つことになる。原則的に、鍵の所有権は戦闘を行なうことでプレイヤー間を移動していくが、ホルダーがゲームクリアorゲームオーバーとなった場合のみ例外的にフィールド上へ鍵が配置される。

全体マップ【ぜんたいまっぷ】



フィールド全体を簡略表示した簡易マップのこと。画面右下の切り替えスイッチで閲覧でき、通常画面だと判断しづらいマス目の繋がりやプレイヤー＆配置モンスターなどの位置をひと目で確認することができる。

チェイサー【ちぇいさー】
ホルダー以外の鍵を持たないプレイヤーたちのこと。対立相手となるホルダーに追い付き、戦闘を挑んで勝利すれば鍵を奪うことができる。ただし、すべてのチェイサーは同時に行動し、戦闘は先着順に処理されていくので迅速な判断と行動が重要になる。

ホルダー【ほるだー】
フィールド上に一つだけ存在する鍵を所有したプレイヤーのこと。鍵を狙ってくるチェイサーの追撃を振り切って、マップ上のほこらを巡っていくことが目的。チェイサーと違って、ゲーム上で一人だけしか存在しないので余裕を持った行動が取れる。

重要ワード　ほこら
ホルダーが目指すべき目的地。三種類の対戦フィールドごとに四つ設置されていて、ホルダーが到達すると右回りで目標のほこらが移動。三回到達することで、そのプレイヤーはゲームクリアとなってフィールドが切り替わる。



【ほこら】に到達すると＋2ライフに加えて、昇級に必要な証を手に入れられる。





ピヨズリ
ナゾの小鳥。関西育ちで、相当な修羅場をくぐってきている……らしい。



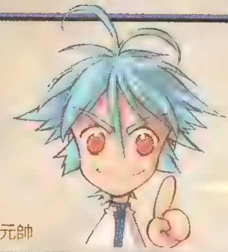
ひな子ちゃん
この漫画のヒロイン。ボケているように見えるが、意外とチャッカリ者。

「早いモノ勝ち」ルールで生き残るには？

脱・初心者！プレイスピード向上指南

～ GUIDANCE FOR SPEED UP ～

Text：善之字元帥



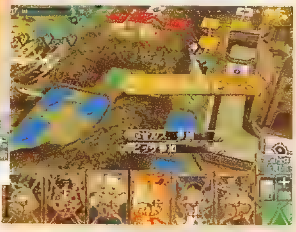
意気込んでゲームを始めたはいいけど、1回もホルダーに追い付けずにゲームオーバー……ってのはさみしいよな。そこで今回は、チェイサーが考えなければならないことをまとめてみたぞ。よく読んでビギナーから卒業しようぜ！

①ホルダーターン開始。まずは何を考える？

ゲームに乱入したときにホルダーターンでも、ぼんやりしていてはダメ。すぐに全体マップに切り替え、ホルダーの手札をチェックしよう。これだけでもかなりの情報を仕入れることができるぞ。



手札の残り枚数とカードの色からホルダーの行動をある程度予測可能だ。



手元のモニタには、常に全体マップ画面を映すクセを付けた方がいい。

ここがポイント！

- すぐさま全体マップに切り替え、ホルダーの手札を確認しよう！

②目標地点の"アタリ"を付ける



次のほこら近辺で既にライバルが待ち構えているため、戦闘一番手はまず無理。よって、配置モンスター狙いになるわけだが、この場合もより弱いモンスターを狙う方がいい。

次の作業は、目標地点のアタリを付けること。ほとんどの場合、目標地点は次のほこらになるのだが、ライバルがほこらの近くで待ち構えている場合は、近場の配置モンスターを狙った方がいい。もっとも、ライバルが争奪戦で敗北する可能性もあるので、戦闘が二番手くらいならほこらを目指す手もあるのだが……。ちなみに、CPUのホルダーは次のほこらにたどり着けないことが多いため（特に低学年の場合）、目標地点は道中に定めた方がいいかも。

ここがポイント！

- ライバルとの位置関係によっては、近くの配置モンスター狙いもアリ

③カードを使う順番を考える

覚えておきたい移動の超定番カード

下に挙げたのは、複数色を2マスずつ移動できるモンスターカードだ。カードの下に移動可能なマスの色を併記しておくので、すべて丸暗記してしまおう。どれも非常に重要だぞ！





ホルダーはほこらへの最短ルートを進んでいるので、キミの目標地点も左上のほこらと想定。戦闘モンスターには【ストラグラー】、支援カードに【エンペラー】か【コングボス】を使いたいことを考えると、残りのカードはどんな順番で使えばいいだろうか？

目標地点が決まったら、まずはそこまでのマス数を数える。これはパッと見た印象でOKだ。そして、移動に使うモンスターカードの使用順を決める……のだが、これが初心者にはなかなか難しい。そこで、戦闘に使うモンスターを先に決めてしまおう。これで選択肢を一つ減らせるので、作業がずいぶん楽になる。

また、カードの使用順を考える際には、最寄りのマスを移動できるカードから先に当てはめることと、無属性移動やテレポート能力を持つカードをなるべく後まで取っておくことが重要。もしもこれで目標地点までたどり着けない場合は、②に戻ってプランを練り直そう。



【イカロスウイング】は便利な魔法カード。モンスターカードの移動値を合計するだけで、簡単に移動のプランを割り出すことができる。

ここがポイント！

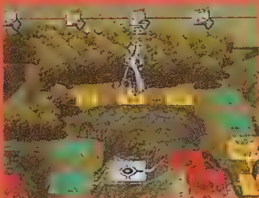
- 目標地点まで何マスあるか数える
- 移動プランを立てる前に、戦闘に使うカードを除外する
- 移動に使うモンスターカードは、最寄りのマスから当てはめていく

AvaloN Dic. **カードの色に注目！**：対立相手の手札を確認するとき、注意したいのが紫のカード。これには2種類あり、3本の線が入っているのが戦闘支援カード、4本の線が入っているのは魔法カードだ　両者の見分けが付かないと、戦闘支援を警戒していたら実は【イカロスウイング】だった……なんてことになるかも。戦闘で損をしないためにも、きちんと覚えておこう。

こんな例外にはご用心!!

ホルダーが[illegible]

[illegible]



[illegible]

ホルダーがほこらを三つ回ってしまった

ホルダーが3回ほこらに到達すると、マップが新たなものに切り替わる。次のターンはホルダー不在の状態からスタートするので、[illegible]ている場所まですぐさま移動を開始しなければならない。[illegible]

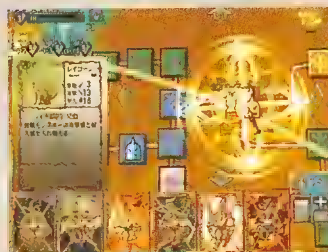


残りライフも[illegible]ないと……

[illegible]



④ホルダーがほこらに到着。配置モンスターは？



ホルダーがモンスターを配置したらすぐチェック。手持ちのカードで勝てるかどうか判断し、必要ならプランを修正。



純粋な戦闘支援カードには、【メルトダウン】など強力なものが多い。あえてライバルに先に攻めさせるのも手だ。

ホルダーがほこらに到着するか、モンスターを配置した場合は、ホルダーターン終了間際。すぐさま配置モンスターを確認し、②で決めた攻撃モンスターで勝てるかどうかを考えよう。もしも勝てないようなら、次のターンでは戦闘をあきらめ、さらに次のほこら近辺で待ち構えるなどプランを変更すること。

逆に、勝ち目がありそうでも油断は禁物。ホルダーが手札に戦闘支援カードを残している可能性があるからだ。そして、ここで重要なのが戦闘支援カードを読むこと。「純粋な戦闘支援カード」の場合はあらゆる可能性があって推測不能だが、「戦闘支援能力を持つモンスターカード」の場合は色ごとに傾向がある（赤には耐久値アップが無い……など）ため、ある程度その内容を読むことができるのだ。

さあ、ここまでできたら準備は完了。後は目標地点を目指して、迅速なプレイをするだけだ！

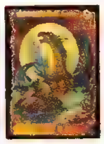
各色の要注意戦闘支援カードをチェック！

黄色の戦闘支援には攻撃値アップが無いため、防御向けの色である。先制を付与する【ビーパ】には要注意。

【ビーパ】



【ブラッギス】



青には先制を付与する支援カードが無い。こちらが攻め込む際には攻撃値アップのカードを使えば大安定だ。

【エンペラー】



【アーマトード】



耐久値を上げるカードは無いが、先制＆攻撃値＋3の【フェレット】が怖い。最強の戦闘支援色といえるかも。

【フェレット】

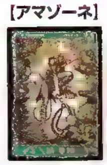


【ウォーリアー】



あらゆる可能性のある色だが、耐久値＋9の【カブトス】はデッキに入りづらいので読みから外していい。

【アマゾーネ】



【コングボス】



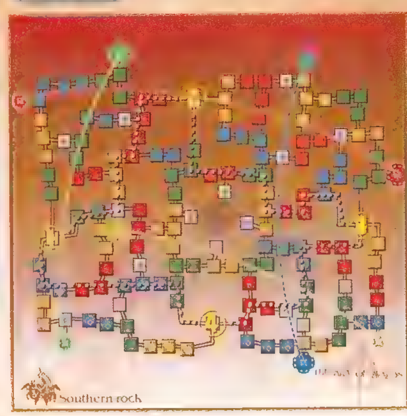
ここがポイント！

- 移動を始める前に、戦闘を挑んで勝てるかどうかを確認！
- ホルダーが残している手札から、戦闘支援カードの内容を読む

参考資料　ほこら間最短ルートマップ

ここでは、各マップのほこらとほこらをつなぐ最短ルートを掲載。なお、移動時にテレポートマスは使わないものとする（MAP2）。

マップ3　サザンロック



マップ2　ノザリアード



マップ1　エスパトシナ



Avalon Dic.

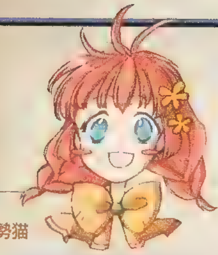
緑の戦闘支援カード補足：本文中、【カブトス】はデッキに入りづらいと書いたが、これは【カブトス】自体の性能が悪いためだ（無属性移動2、攻撃値14、耐久値15）。これをあえて投入すれば上級者の裏をかけるかもしれないが、そのために貴重なデッキスペースを消費するのは割に合わない。筆者ならそのほかの4マス移動可能なカードを入れるが……。

個人戦績だけがデータじゃない？

ICカードシステム

~ IC CARD SYSTEMS ~

Text：伊勢猫



ICカード内には、いろんなデータが盛りだくさん！　使用回数が無くなるまでプレイしたら、新しいカードにデータを移しておかないとダメなんだって。大事に育てたキャラクターなんだから、間違っても無くしたりしちゃだめよ!?

ICカード更新の手順

STEP1 新規ICカード購入



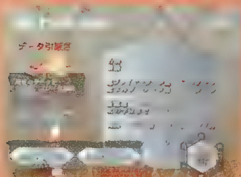
ICカードの使用回数が残り少なくなると、ディアドラ校長から更新の準備をすすめられる。更新手続きには、新規ICカードが必要となるので、あらかじめ自販機で購入しておこう。

STEP2 2枚重ねで挿入



ICカードの使用回数を使い切ったら、更新用に用意しておいた新規ICカードと2枚を重ねてカードリーダーに挿入。ICカードの更新手続きだけなら、プレイ料金はかからないぞ。

STEP3 ICカード更新完了！



挿入したICカード2枚が排出されたら、無事に更新完了。新しいICカードにプレイヤーデータが移され、更新済みの古いICカードは使用できなくなるので処分しよう。

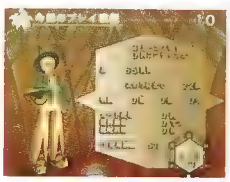
使用回数とカード更新

プレイヤーの戦績に加えてキャラクターの装備アイテムなど、各種データが記憶されているICカード。このICカードには100プレイ分の使用回数が設定されており、使用回数を使い切ったら新規ICカードへのデータ更新が必要となる。ここではICカード更新手続きの詳しい手順に加えて、新たに判明したICカードに関連の情報をお伝えしていこう。



ICカードの残り使用回数は、カードリーダーへカードを入れるだけで簡単にチェック可能。使用回数が切れたICカードは、更新手続きをすることで新規カードにデータを引き継げる。

魔導LEVELでキャラ強化



データ画面の右下にあるのグラフが魔導レベルだ。



魔導レベルが高いと各種の行動が早くなっていく。

データ画面の"魔導LEVEL"とは、プレイヤーの魔導力を表した数値。各カードの属性ごとにパラメータが存在しており、それぞれに対応したカードを使用することでパラメータがアップ！　特定の条件を満たすとレベルが上がっていく仕組みで、モンスターでの移動速度や魔法カードの詠唱速度などが早くなっていく。

装備アイテムの取得条件

外見をコーディネートするための装備アイテムは、キャラクターごとに数多く用意されている。装備アイテムの基本的な獲得条件は、証を集めて昇級すること。しかし、中には特定の条件を満たすことでしか取得できない装備アイテムも存在。詳しい取得条件が判明次第、取り上げていく予定なので期待して待っていてもらいたい。



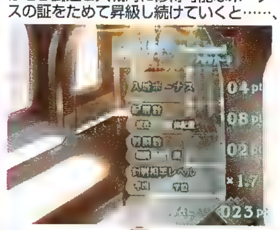
証を集めて昇級すれば装備アイテムを一つ取得。



中には特定の条件でのみ取得可能なアイテムも。

証を集めて称号をゲット

ほこら到達＆入城時に修得可能なボーナスの証をためて昇級し続けていくと……、





7学年以降は学位が称号に変化。現時点で、どんな称号がいくつあるかは不明だ。

ホルダー時に指定されたほこらへ到達＆入城することで、学位と各種評価に応じた数の証を入手。この証を集めていくことで、学年が昇級するのは本誌で以前にお伝えした通り。ところがこの学位、実は一定の学年を超えて昇級すると……、特別な"称号"へと変化していくことが新たに判明した。

既に町中で称号を目にしたプレイヤーも居るとは思うが、7学年で昇級すると"魔法使い（8学年）"の称号を修得可能。学位が称号に変化していくと、通常のほこら到達＆入城ボーナスの証に加えて、サブシステムである称号持ち同士の証争奪戦が追加されていく。

証の争奪戦とは？

称号を持ったプレイヤー同士の対戦では、ほこら到達＆入城時のボーナスに加えて、ほかのプレイヤーから一定数の証を奪い取っていくサブシステム（計算式は欄外を参照）が新たに追加されていく。



称号持ちのプレイヤーが多いほど多くの証を獲得可能。

Avalon Dic.

争奪戦で奪える証の数：{1100－（次の学年のクオリファイ－現在の学位のクオリファイ）}×ホルダー以外の8学年以上の学年合計÷300
争奪戦で奪われる証の数：{100－（次の学年のクオリファイ－現在の学位のクオリファイ）}×該当プレイヤーの学年÷300

強力コンボへの対処法を伝授！

コンボ研究室

～ COMBO LABORATORY ～

Text：伊勢猫



どや？　少しは自分なりに研究した"コンボ"なんかも対戦で決められるようになったかいな？　しかしな、コンボっちゅ～もんは狙うだけでなく、その対処まで考えておかなあきまへん。あんさんはどれだけ対処方法を知ってまっか？

対策① オーバーキルに御用心



侵略戦闘時の定番コンボといえば、戦闘支援で攻撃値を強化してのオーバーキル狙い。その中でもデッキの残り枚数に応じて攻撃値がアップしていく【威圧のオーラ】は、乱入直後に使用できれば期待値は攻撃値＋24。これだけでも戦闘支援モンスターで防げないほど強力だが、さらに【メカニモンク】や【ガルダ】などの特殊能力を持ったモンスターとコンボで使用されると、一気に-6ライフ奪われてしまう危険な存在となっていく。

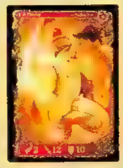
有効な対策カード

戦闘支援の攻撃値アップには【フィールドアーマ】や先制付加が効果的。モンスターの特殊能力に対しては【封じ込め】や【目くらまし】が対策カードになる。



【封じ込め】

対戦モンスターの戦闘時発動能力を封じる戦闘支援カード。戦闘支援による攻撃値の強化分は素通りだが、モンスターが持つ即死、反射などの特殊能力も防げる。



[illegible]

攻撃値に特化したモンスターの多くは、意外と耐久値が低め。攻撃値+3効果を持った戦闘支援モンスター【フェレット】などの先制で、攻撃される前に倒せれば理想的。



[illegible]

ホルダー時の配置モンスターに対するオーバーキル対策となる戦闘支援カード。自分のライフを1失うだけなので、戦闘に負けても対戦相手のライフが増えない点も優秀。

対策② 鉄壁の防御を切り崩す



侵略戦闘を仕掛けていく上で厄介な"壁"モンスターの代表格は、移動数に応じて耐久値がアップする【アライクパ】と、受けたダメージを倍返しする【アーマジロ】。これらに戦闘支援で耐久値を上乗せされると、戦闘支援モンスターでのオーバーキルは難しくなる。そのほかでは、同色マス配置で戦闘支援を使用不能にする【カメポポン】、【ピノ】なども厄介な存在。対策カードも重要だが、戦闘を挑む前に配置マスの色をチェックしよう。

有効な対策カード

耐久値に特化したモンスターに対しては、【目くらまし】での耐久値と攻撃値の入れ替えが有効。また、即死効果を持つ【ポイズンスパイク】なども対策となる。



【目くらまし】

対戦モンスターの攻撃値と耐久値を入れ替える戦闘支援カード。レアリティもコモンで入手しやすく、攻守共に使用可能な汎用性が高い戦闘支援カードだ。



[illegible]

【目くらまし】の効果を持ったモンスター。【アーマジロ】や【リンリン】などは、戦闘前に消滅させることも可能。ただし、防御モンスターとして配置すると効果は低い。



[illegible]

先制と組み合わせて使えば耐久値を無視できるが、【カメポポン】などには万能でない点に注意。また、【リンリン】が持つ反射能力に対しては、即死効果自体が発動しない。

対策③ マップ掃除の切り札



マップ上で移動の妨げとなる配置モンスターに対しては、テレポートや無条件移動などで回避していくのが基本中の基本。しかし、配置モンスターを【ディスプレイス】で【アーミーアント】や【スカルマン】などに置き替え、有利な状況を作り出していく配置型デッキに対しては、これだけで対処しきれない場面も多い。また、配置されたモンスター数に応じて、戦闘を有利に運べる戦闘支援や特殊能力も数多く存在しているのでチェックしよう。

有効な対策カード

【チャロ】や【鬼ブル】などは、回避手段としてデッキに入れておきたいカード。大量に配置されたモンスターの除去には、【絶命の波動】が絶大な効果を発揮する。



【絶命の波動】

ターン終了時、自分がいるマスと同属性のモンスターを消滅させる魔法カード。【ディスプレイス】対策の筆頭だが……レアリティが高く、入手が難しい。



[illegible]

配置後に3マスをテレポートが可能な回避手段&ルート妨害用として優秀なモンスター。配置されたモンスターを無視できる【鬼ブル】は、攻撃モンスターとしても使える。



[illegible]

天然の先制に加えて、対戦モンスターの耐久値%で即死が発動。【ディスプレイス】で増殖されて、手が付けられなくなった【アーミーアント】対策として有効なモンスターだ。

対策④ 削りでの消滅を回避



数ある戦闘支援カードの中でも、攻守共に使用可能な汎用性の高さと強さで群を抜く【メルトダウン】。対策③で挙げた配置型デッキとの相性が非常によく、対戦モンスターの耐久値を減らす効果が耐久値を上回ると……モンスターを消滅させることが可能（消滅時に相手-2ライフ、自分1ライフ回復）。しかも、戦闘時の処理が攻撃前に行なわれるため、特定の対策カードを入れていないと消滅を防ぐことができないので、注意が必要だ。

有効な対策カード

やはり基本は【フィールドアーマ】による耐久値の強化。自分も配置モンスターが居る状況なら【墓場の暗盾】や【メルトダウン】などで対抗していく方法もある。



【フィールドアーマ】

手っ取り早く、耐久値を強化可能な戦闘支援といえばコレ。【メルトダウン】の処理前に効果が発動するので、移動数を稼ぐことで消滅を防いでいける。



[illegible]

【メルトダウン】と正反対の効果を持った戦闘支援。ある程度は自分も配置モンスターを置いていないと効果を発揮できないが、レアリティもコモンと低く、入手しやすい。



[illegible]

戦闘直前の移動で使用すれば、相手が後生大事に抱えた手札確認をしつつ【メルトダウン】を破壊することも可能。確実に排除したいならカードを指定可能な【タワー】だ。

Avalon Dic　**デッキバランスと差し替えカード：**本文中では特徴的なコンボやカードへの対抗手段となるカードの代表例を挙げているが、これら以外にも状況次第で対策となるカードはいくつかある。また、いくら有効なカードだからといって、大量にデッキへ組み込むのは考えもの。デッキを構成するメインカード以外に、対策カードを用意して差し替えるのも一つの手だ。

コンセプトに合わせてデッキを強化！

強力カード列伝

～ STRONG CARD CATALOG ～

Text：伊勢猫



強いカードってのは、言い換えれば……それぞれの用途に合わせた"使える"カードってこと。手に入れてから一度くらいしか使ってないカードの中に、お宝カードが眠ってないか要チェックだ！　くぅ～俺もこんなカードが引きたいぜ!!

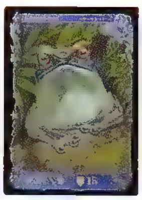
コモンの定番カードとは？

ここで言うコモンの"定番カード"とは、基本値2マス＋追加2マスの4マス移動に加えて、戦闘支援などの効果を持った汎用性が高いモンスターカードのこと。

上記の条件を満たすモンスターカードは各属性ごとに何種類かあるが、中でも下の3枚は「移動可能なマスの組み合わせがほかに存在しない」超定番カード。スターターパックで入手可能なこれらも、移動事故を減らす上で役に立つ重要な役割を持った定番カードといえる。



【エンペラー】



【アーマトード】



【コングボス】

強力なカードの条件と要素



モンスターの場合

大きく分けて、戦闘能力・移動能力・特殊能力の三つがモンスターカードを構成する要素。いずれかの要素が優れているだけでなく、各要素における汎用性の高さも重要ポイント。

魔法＆支援の場合

魔法や戦闘支援は、カードごとに特殊な効果のものが多く、これといった強さの条件は無い。強いて挙げるならば、使う機会が多く無駄になりづらいカードが強いといえる。



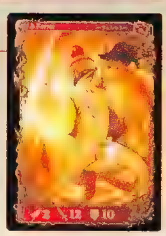
デッキ強化にこの1枚

本作『アヴァロンの鍵』も発売から約1カ月が経過して、順当にプレイしていれば手持ちのカード資産も増えてきたことだろう。中には新しいカードを手に入れたはいいものの、その効果的な使い方が分からずに使っていない人も居るハズ。しかし、そんなカードの中にも、自分が気付いていないだけで、意外な強力カードが眠っている可能性が十分にある。

そこでおさらいの意味も含めて、アルカディア編集部の独断と偏見による、コモンからレアまでの強力なカードを各属性別にピックアップ！　デッキ強化＆改良の指針としてはもちろんのこと、友人とカードをトレーディングしていく際の参考などとして見てもらいたい。

赤属性　注目の強力カード

【フェレット】Ferret



数あるコモン定番カードの中でも、汎用性の高い先制に加えて、攻撃値＋3の支援効果を持った優秀なモンスター。とはいえ、攻撃値と防御値はかなり低めなので、移動or戦闘支援として使っていくのが基本。赤属性には全く同じ移動性能を持った【ケンタウルスヘル】も存在するので、バランスを考えてデッキに加えていくこと。

【メカニモンク】Mechani-monk



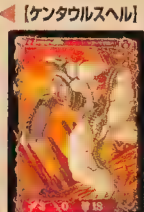
【ガルダ】と双璧を成す、赤属性の代表的なオーバーキルマシン。基本の攻撃値9に移動数×3がプラスされるため、移動距離を稼ぐことで対戦相手のライフを大量に奪いにいける。デッキ＆捨て山の枚数で攻撃値と防御値が変動していく【ガルダ】に比べて扱いやすいが、移動値の低さと速攻性に欠けるのが欠点でもある。

基本値の高さを活かす

赤属性のモンスターは、戦闘で優れた性能を発揮するものばかり。赤2＋緑2マス移動で攻撃値18の【ケンタウルスヘル】は、移動と攻撃要員に使えるコモンの定番カード。耐久値18の【アーマジロ】は、2倍の反射攻撃でライフ増加も狙える特殊な壁モンスターだ。



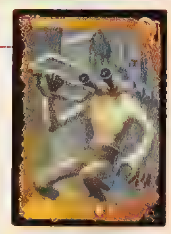
【ケンタウルスヘル】



【アーマジロ】

黄属性　注目の強力カード

【ストラグラー】Straggler



黄2マス＋赤2マスの移動性能に加えて、ターン中に移動したマス数が攻撃値にプラス（テレポート分は除外）される優秀なアタッカー。基本の耐久値が17と高く、配置モンスターとしても心強い。また、マスの移動数が配置後に耐久値へプラス（侵略戦闘での配置は含まない）される【アライクバ】は、壁モンスターの代表的な存在。

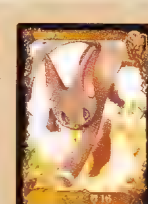
【ポイズンスパイク】Poison-spike



攻撃成功時の即死効果だけなら【暗黒魔王】でも十分だが、「相手モンスターを【ゴースト】に変えて手札に加える（使用後に壊れる）特殊能力」が魅力的なモンスター。侵略戦闘時でも後攻といった欠点を持っているが、これは戦闘支援で先制を付加することで解消可能。耐久値も16と平均的なので、配置モンスターとしても悪くない。

汎用性の高いテレポート

黄属性の特徴でもあるテレポートは、移動事故＆配置モンスターの回避に役立つ特殊能力。その中でも配置後に3マステレポートの【チャロ】は、汎用性が高い定番カード。最大で6マス移動が可能な【ゴースト】は、移動力の強化に加えてアタッカーとしても優秀。



【ゴースト】



【チャロ】

Avalon Dic.

デッキの黄金率：30枚で構築していく標準的なデッキのカードバランスは、24枚(4属性×6枚)のモンスターカード＋魔法カード×2枚＋戦闘支援カード×2枚。これに移動値が不足しがちな属性のモンスターカード、コンボや対策など特殊な目的を持ったカード×2枚を加えていくのが基本形。デッキが機能しなくなったら、基本に立ち返って調整してみよう。

緑属性　注目の強力カード

【パックル】Puck-ru



移動後に対立相手の手札をランダムで壊し、有利な状況を作り出していく手札破壊モンスター。その真価は残り手札の詳細を識別可能な点で、戦闘前の移動で使用すれば勝利を確実なものにできる。よりカード排除の確実性を求めるなら【タワー】も悪くないが、効果の処理までに時間がかかるため速効性に欠けるのが難点だ。

【鬼ブル】Oni-bull



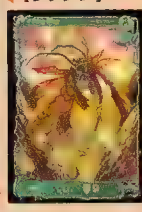
無属性の3マス移動を持つ【女神】の上位互換に当たるモンスターで、配置モンスターやマスの属性を無視して3マス移動が可能である。【チャロ】と同じように移動関係の事故を減らすためのカードで、移動数を任意に調整できる点が優秀。基本の攻撃値も18と高いので、アタッカーとしても十分な強さを発揮してくれる。

配置効果と壁モンスター

各種の手札破壊カードと並び、緑属性を象徴しているのが配置後に永続効果を発動していくモンスター。【ウッデン】と【リッチー】は、モンスター強化の手段として機能。【リンリン】や【ピノ】を防御モンスターに配置すれば、排除がかなり困難な壁モンスターになる。



【リンリン】



【ウッデン】

青属性　注目の強力カード

【ディープシーカー】Deep-seeker



全100種類のカードの中で、唯一手札を増やす特殊能力を持ったモンスター。各属性のモンスターはもちろんのこと、無属性マスに配置すれば魔法＆戦闘支援カードを手札に加えることも可能。デッキの残り枚数と使用済みカードの管理さえできれば、どんなデッキに入れても機能する。現時点では、屈指の強力カードと呼べる。

【ダゴン】Dagon



【封じ込め】と同等の特殊能力を持った防御系モンスターの代表格。対戦モンスターの戦闘時に発動する特殊能力を封じられるため、対策が難しいレア以上のモンスターに対して絶大な効果を発揮する。半面、戦闘支援や戦闘前発動の効果などは素通りしてしまうため、コモンのモンスター＋戦闘支援などに弱かったりもする。

捨てたカードを再利用

デッキや捨て山を操作して、手札にカードを加える特殊能力が豊富な青属性。その中でも配置後にカードを指定可能な【アンチュ】や【シータンク】は【ディープシーカー】と合わせると効果が倍増。手札を入れ替える【マーメイド】も、意外に重宝するカードだ。



【マーメイド】



【アンチュ】

魔法　注目の強力カード

【イカロスウイング】Icarus-wings



移動サポートの切り札的な存在で、ほとんどのデッキに入れて問題無い魔法カード。詠唱後、自分が使用するモンスターはすべて無属性移動を得るため、4マス移動のカードと組み合わせて使えば効果は絶大。ただし、手札にダブってしまうと全く意味が無いので、デッキに組み込む際には1～2枚に抑えておくのが基本といえる。

【ディスプレイス】Displace



配置型デッキを目指すのであれば、必ず手に入れておきたいキーカードとなる魔法カード。【アーミーアント】などの複数配置で効果を発揮するカードとの相性が非常に良く、コンボが決まってしまうと極悪な強さを発揮する。これ以外のモンスターとしては【スカルマン】や【アライクパ】、【リッチー】などを増殖するのが一般的だ。

対策としての魔法

正直、コモン～レアまでの魔法カードで強力カードと呼べるのは上記の2枚のみ。強いて挙げるなら、対立プレイヤーの足止めとなる【メイジパラサイト】と、手札に持っていることで自分に唱えられた魔法と【タワー】などの特殊能力を防ぐ【魔法反射】だろうか。



【魔法反射】



【メイジパラサイト】

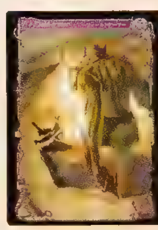
戦闘支援　注目の強力カード

【威圧のオーラ】mailed-fist



デッキに1枚入っていれば1／5の確立で、乱入直後に攻撃値＋24のオーバーキルを狙うことが可能な戦闘支援カード。速効性の高さが魅力的な半面、デッキ枚数を消費することで攻撃値が減っていくのが難点。安定度を取るなら期待値が攻撃値＋21の【攻撃強化】だが、こちらは手札が無い状態だと機能しない点に注意すること。

【フィールドアーマ】Field-armor



防御戦闘の切り札としてはもちろんのこと、先制対策に使えば侵略戦闘でも効果を発揮する防御系の戦闘支援カード。移動数×3が防御値にプラスされるため、平均10マス移動としても期待値は防御値＋30。対策が立てづらい【メルトダウン】を相殺していく対策カードとしても、十分な効果を発揮してくれる優れたカードだ。

対策としての戦闘支援

上記以外のカードとしては、【目くらまし】や【封じ込め】などが汎用性も高く、対策カードとして扱いやすい戦闘支援カード。また、ライフを1失って戦闘にワザと負ける【消滅】は、ホルダー時のオーバーキル対策として効果を発揮する特殊な戦闘支援カードだ。



【消滅】



【封じ込め】

AvaloN Dic.

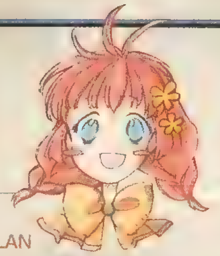
適正なカード枚数とは？：デッキは構築ルールに従って、同種のカードを3枚まで組み込むことが可能。ここで悩むのが適正なカード枚数だが、手札にダブっても問題の無いたぐいのカードなら3枚入れてOK。具体的な例としては【ディープシーカー】や【鬼ブル】がこれに当たり、汎用性が高い【イカロスウイング】クラスのカードは2枚を目安に組み込んでいこう。

数がモノをいう“配置型デッキ”を集中講座！

デッキ改造のススメ

~ DECK CONVERTING ~

Text：伊勢猫、C・LAN



いろんな予想を立てて、デッキを考える作業って……プレイしているとき以上に楽しいよね？　ケンちゃんがピヨズリに「ぎゃふん！」と言わされた“配置型デッキ”のあんなことからこんなことまで、今回はこっそりと教えちゃうよ！

ハウスルールと継続プレイ

ハウスルールとは、設置店舗ごとに決められたローカルルールのことで、ほとんどの店舗がクレジット制限や順番待ちの予約制を採用している。

クレジット制限については、500円6クレジット2プレイを上限に設定している店舗が多く、コンティニューで継続プレイをするかどうかは悩みどころの一つ。実際に町中の様子を見ていると、ほとんどのプレイヤーが無条件にコンティニューしているようだが、必ずしも継続プレイをした方がいいわけではない。

自分が使用しているデッキのタイプや、ほこらの到達回数などを判断材料にして、コンティニューしていくかどうかを良く考えていきたい。

デッキタイプの種類と傾向

現在は発売から期間がたっていないためか、移動力を確保した上でほこらを堅実に回っていく基本型のデッキが多い。そんな中で意外に見受けられたのが、レアリティの高いカードを無作為に組み込んだ結果、移動がうまく機能していないケース。アンコモンは3マス、レア以上は2マスと移動値の平均値が下がっていくので、入れ過ぎはデッキが重くなる原因の一つ。移動事故の回避手段になる【チャロ】なども重要なカードだ。

また、カード資産が必要な配置型のデッキは数が少なく、プレイング&対抗手段共に研究不足な様子。今回はこの配置型デッキにスポットを当てて、詳しく解説していこう。

新規プレイのメリット

継続プレイの利点とは、ほこら到達の回数や配置モンスターの数を維持可能な点。これに対して新規プレイの利点は、スタート時の初期配置でほこらやホルダーの近くに移動可能な点などが挙げられる。具体的には、ホルダーターン直前なら次のほこらから5マス以内、チェイサーターン直前ならホルダーから5マス以内に配置されてゲームがスタートする。



初期配置に加えてデッキ枚数リセットも大きなメリットだ。



ほこらに到達していれば継続プレイをする価値はあるが、逆にほこらを回っていないならリスタートも悪くない。



配置モンスターが剣にも盾にもなる配置型デッキ。仕込みに時間はかかるが、一度決まれば強力なデッキタイプだ。

デッキの耐性強化と差し替えカード

強化① 回避手段を組み込む

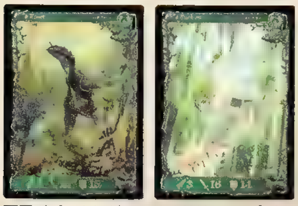
配置型デッキへの基本対策とも呼べるのが、テレポートや無条件移動による配置モンスターの回避。【チャロ】や【鬼ブル】などは、移動事故を軽減する効果も高く、普段からデッキに入れておきたい定番カードの一つ。確実な対策とはならないが、配置型デッキに対しての耐性強化となる重要な要素だ。



【鬼ブル】の無条件移動は理想的な特殊能力だが、使えるカードだけに入手は難しい。

強化② 手札破壊を組み込む

コンボが主体となる配置型デッキには、いくつかのキーカードが存在する。このため、【パックル】や【タワー】といった手札破壊の特殊能力は、かなり有効な対策カード。【メルトダウン】などの厄介な戦闘支援カードの排除にも役立ち、手札を確認するだけでも戦闘の勝率を確実にアップさせられる。



配置型デッキに対しては速効性のある【パックル】よりも【タワー】の方が効果的だ。

強化③ カードを入れ替える

基本の耐性強化に加えて、効果的な差し替え用の対策カードをあらかじめ選定しておくのも立派な対抗手段となる。【絶命の波動】や【フィールドアーマ】など、デッキバランスが大きく崩れない魔法&戦闘支援カードを、差し替え用に準備しておければ理想的。プレイの合間を見て、手早く差し替えていきたい。



【絶命の波動】は配置型デッキの天敵とも呼べるカード。持っているなら即投入だ。

配置型デッキに対してのプレイング



配置型デッキに対しては、最低でも配置モンスターを回避可能な移動手段が必要。これがデッキに無いと勝負にすらならない。

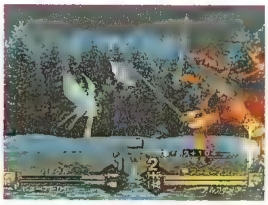


戦闘を挑む際には普段以上に配置モンスターと残り手札の属性チェックが重要。配置されたモンスターの総数にも要注意だ！

このタイプのデッキはコンボが決まってしまうと、有効な対策カード無しでは手が付けられなくなることが多い。とはいえ、コンボを仕込むまでに時間がかかる上に、移動力を犠牲としたデッキ構成となりやすいのが最大の欠点でもある。

このため、コンボが決まる前の段階で積極的に戦闘を仕掛けて、早めにライフを削ってしまうのが得策。逆にコンボが完成してしまった状況下では、遠回りのルートになってでも近寄らないことが基本中の基本。目的のほこらに陣取られてしまっても、配置モンスターの寿命は6ターン（相手のターン数）なので、ライフが多ければ持久戦に持ち込んでいこう。

このモンスターにご用心！



マップ上での見た目に惑わされて戦闘を挑むと、手痛い目に遭うので要注意。

配置型デッキに入る定番カードで、注意しておきたいのが【アーミーアント】と【スカルマン】の二大モンスター。【アーミーアント】は戦闘時に攻撃値&耐久値へ配置数×8がプラスされる特殊能力を持ち、【スカルマン】は戦闘前に捨て山から3枚の戦闘支援カードをランダムで手札へ戻せる。これらに対しては、無闇に戦闘を仕掛けないのが得策だろう。

AvaloN Dic.

トレーディングへの第一歩：本作が設置された店舗の中には、プレイヤー間のトレーディングを目的としたコミュニケーションノートやボードなどを設置している店舗も少なくない。多くの人が目にするため、身近な友人とのトレードだけでは手に入らないカードなども数多く提示されている。欲しいカードを見掛けたら、まずは勇気を持って書き込んでみよう！

配置型デッキとその動き方



配置で得られるメリットの大きいモンスターを展開し、【アーミーアント】や【スカルマン】に書き換える配置型デッキのメカニズムを紹介。

バラまいてもぎとる

現在最強の一角にあるといわれているのが"配置型"と呼ばれるデッキジャンルだ。大量配置したモンスターを活かし、対戦相手は【メルトダウン】で問答無用であの世行き。ライフ6確定の【アーミーアント】、100連戦可能な【スカルマン】＋【メルトダウン】を目の当たりにし、絶望してしまったプレイヤーも居るのではないだろうか？　こうしたデッキが現れると場がこう着してしまい、「だれも勝てない」泥仕合になることもしばしば。使う気が全く無くても、配置型デッキの構造を知っておいて損はないぞ。



【スカルマン】より【メルトダウン】の方が現実的な対処法が少なく、厄介なカード。



手札がよければ、第1ターンに10体以上の【アーミーアント】を配置することも可能。

ディスプレイス型配置デッキ

●モンスターカード(26枚)		【マーメイド】	1
・黄色(6枚)		・緑(5枚)	
【チャロ】	3	【鬼ブル】	3
【女神】	3	【コングボス】	2
・赤(5枚)		●魔法カード(1枚)	
【アーミーアント】	2	【ディスプレイス】	1
【カリバーホーン】	1	●戦闘支援カード(3枚)	
【フェレット】	2	【メルトダウン】	3
・青(10枚)		[illegible]	
【キングオクトバ】	2		
【スカルマン】	2		
【ディープシーカー】	3		
【アンチュ】	1		
【シータンク】	1		

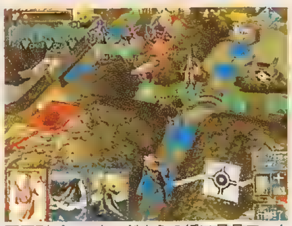
ベリーレアまでのカードを自由に使えるという条件で組んだ、配置型デッキサンプル。あえて【アーミーアント】と【スカルマン】の双方を入れてあるが、実際にはどちらか一方に絞る方がベター。【コングボス】は移動マスの属性調整のため投入。

これだけの数のレア、ベリーレアをそろえるのはかなり大変だが、既に作っているプレイヤーが居ることも事実。これに2種類のスーパーレアが入れば、さらにスキが無くなるだろう。

配置型デッキの分類と長所・短所

ディスプレイス未使用型

【チャロ】や【アンチュ】、【ディープシーカー】、【タワー】などの配置型モンスターが多い【メルトダウン】デッキ。このタイプには通常【アーミーアント】は入らない。【絶命の波動】に耐性はあるが、配置デッキはほぼ例外なく青に依存するため、もちろん無傷では済まない。



配置型パワーカード中心の緩い骨骨ロック。コンボパーツが少ないので柔軟性は高め。

スカルマン型

【スカルマン】＋【ディスプレイス】が決まれば、ベリーレアまでのカードでは【メルトダウン】に対抗する手段が非常に限られる。手札破壊が事実上無効なのも強力。欠点は戦闘で得られるライフが基本的に1しか無く、準備にもたつくと老衰しやすい。また、スーパーレアの戦闘支援にタジタジ。



【アーミーアント】より対策しにくいが、最終的に最強の座に就くのは難しそう。

アーミーアント型

【アーミーアント】の長所はオーバーキルを素で狙える点だ。配置デッキは準備のために1、2ターンかかるが、1回殴ればすぐに5以上に戻せる。プレイヤー入れ替えの際に乱入するCPUキャラが、実はライフ回復手段として重要。欠点は【スカルマン】よりも対策カードが多いこと。



配置型デッキとしては王道。【ダゴン】や即死系などの天敵には【メルトダウン】を。

キーカード ～KEY CARD～

【メルトダウン】



配置型デッキと最高に相性がいい戦闘支援カード。ほとんどの対戦モンスターは殴り合う前に墓地に直行させられる。ただし、これで勝利した場合は即死と同じく必ず＋1／-2になる。

【キングオクトバ】



これ1枚で最大5体のモンスターを配置できるため、スピードを格段に向上させられる。基本は4体配置でOK。欠点は、使った瞬間にデッキコンセプトが丸見えになること。高学年CPUも使う。

【ディープシーカー】



配置デッキに限らず、どんなデッキに入れても損の無い最優秀レア(断言)。ほこらに置いて【メルトダウン】を2枚引いてターンエンド、というのもいい。捨て札の確認は忘れずに。

要注意カード



配置デッキの戦線をズタボロにする【絶命の波動】。【メルトダウン】まで無駄カードになるのが痛い。【ダゴン】に【アーミーアント】を倒されるのは、まぁやむ無し。

プレイングの注意

乱入第1ターンに戦闘を仕掛けるのは、絶対に戦闘に勝てるときのみにし(ホルダーに手札が無く一番手を取れるなど)、基本は配置に専念する。ただし、【キングオクトバ】を使ってバラまいた時点で、警戒されることは必至。対戦慣れしているホルダーなら、次のほこらを目指さず、ライフ総取りを狙ってくる可能性もあることを覚悟しておこう。

2プレイ制限でこれをやられると残りライフは5(コンティニュー後)。ただでさえ準備に1ターン要する配置デッキには厳しい展開だ。

特に回復手段の乏しいスカルマン型は、城到着が極めて困難になる。序盤はなるべく鍵争奪戦と無関係の場所に配置し、一つ先のほこらで待ち伏せする形でコンボを完成させたい。【メルトダウン】が機能する配置が済んだら、素早くホルダーになることも重要。



【メルトダウン】は大量の配置モンスターが居てこそ活きるカード。中途半端な状態で戦闘を挑んでも効果は薄い。－27くらいは欲しい。

Avalon Dic.

一番うれしいレア、無念なレア：編集部内のアヴァっ子四人に、「今一番欲しいレア」のアンケートを実施。答えは満場一致で【ディープシーカー】と順当過ぎてつまらない結果に……。そこで「一番残念なレア」を急きょ追加で実施　結果は【メガジョー】(イタキョー)、【オクトバ】(C·LAN)、【天変地異】(善之字元帥)、【破壊の報復】(しもでん)。

日々の悩みもスパッと氷解！

『アヴァロンの鍵』七つの質問

～ QUESTIONS＆ANSWERS ～

Text：C・LAN



いろんなカードを使い使われ、手持ちのカードも増えてきますとな、ぼつぼつ疑問が出てくるんとちゃいますか？　コレとアレがぶつかったらどないなるん？　とかコレにソレ付けたらええんちゃうん？　とか。今から答えまっせ～。

Q1 【メガジョー】に【キマイラ】を付ければモンスターをもう1枚付けられますか？

A1 残念ながらできません。「戦闘支援は1枚だけ」という原則があるので、【キマイラ】を付けた時点で終わりです。でも、少々興味深い結果が起こります。【キマイラ】自身が当該カードと認識され、【メガジョー】が+9／+9されるのです。とはいえ24/22じゃあ、意表は突けてもちょっとパンチが弱いかも。【暗黒魔王】や【リンリン】、【ガルダ】などは【メガジョー】の餌にいいカードですが、素で使っても結果は一緒、ということもありがちです。万一【メガジョー】デッキを作るなら、万能戦闘支援として【キマイラ】投入も面白いかもしれませんね。なお、【メガジョー】に【メガジョー】を付けても何も起きませんよ～。



カードの特性が生むさまざまな例外



相手の戦闘能力を消失させる【封じ込め】は、デッキがスターターに近い状態ではあまり役に立たない。しかし資産がある程度充実すると優良カードに。劇的な戦闘時発動能力を持つモンスターはレア以上に多いからだ。



戦闘支援の解決速度は能力ごとに決まっている。同じならば侵略側から先に発動。

『アヴァロンの鍵』に存在する100種類（EX除く）のカードには、相反する効果を持つカードが少なくない。また逆に、【ダゴン】と【封じ込め】、【レイコーン】と【目くらまし】の関係のような、特定の能力を持つモンスターカードと同様の能力を付加する戦闘支援カードも存在する。こうしたカードを組み合わせた場合、意外な結果が出ることも往々にしてある。このページでは、能力の解決順の説明なども含めて、実際に試すまで結果が分かりにくい事例を集めQ&A形式で解説。

今後もこのコーナーは連載予定。読者の質問も募集するので、気軽に応募してほしい（宛先はP81）。

Q4 【スカルマン】や【シータンク】で同じカードを何度もリサイクルしていたら、手札と捨て札を合わせて同じカードが4枚以上になりました。なぜですか？

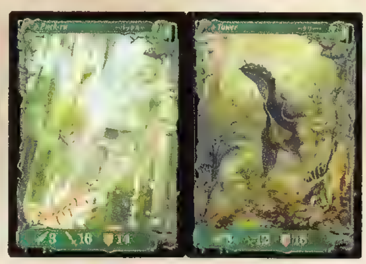
A4 1枚だけのカードが手札に2枚、という状況が発生することがあります。これは、そのカードを手札に残した状態でデッキが1周すると起こり得る現象です。では、【スカルマン】で【メルトダウン】3枚を回収して1枚を使用後の状況を考えてみましょう。手札は【メルトダウン】が2枚。もしこのタイミングでデッキが1周したら？　もうお分かりですね。再度1周するまでに5枚の【メルトダウン】が存在するのです。デッキ1周時に手札を残すと、総数が30枚を超えることになります。



捨て札を見たら同じカードが4枚以上！　デッキ1周直前に残したカードは、再びデッキが1周するまで、残した枚数分だけゲーム内に多く存在することに。3枚残せば6枚だ。

Q3 【タワー】の能力を使ったら【魔法反射】で跳ね返されてしまいました。もし僕も【魔法反射】を持っていたら、さらに跳ね返せたんですか？

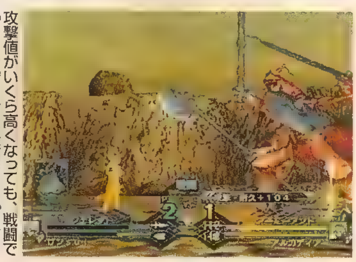
A3 まず【魔法反射】について説明しましょう。このカードで跳ね返せるのは【メイジパラサイト】などのマップ上魔法だけではありません。対象プレイヤーを指定するものなら何でもOKですので、相手のデッキタイプによっては投入する価値があります。周囲に【タワー】や【パックル】が多い場合などは検討に値するでしょう。そして質問の答えですが、結論からいうと無理です。跳ね返した時点で【魔法反射】の効果になってしまいますので（対象を取らない）、キャッチボールはできません。



事実上手札の最大数が5枚になるデメリットはあるが、手札破壊に【魔法反射】が決まればその効果は絶大。

Q2 この前【アーミーアント】の攻撃値と耐久値が100を超えているのを見ました。上限はいくつですか？

A2 支援効果等による、攻撃値／耐久値の上限は999まで設定されているそうです。でも、実際にカンストさせるためには、例えば【アーミーアント】の増幅効果のみなら124体の配置が必要になります。まあ、120体配置で【フィールドアーマ】を付ける、とかでもいいですけど……。どのマップにも150強のマスがありますので、理論上は一応可能です。しかし、6ターン制限もあるし、四人が蟻デッキで参戦して計画的に行なう、などしないとまず無理かと思います。【ウッデン】を全緑マスに配置→【メカニモンク】で歩き回って【威圧のオーラ】か【攻撃強化】なんてのもイイ線いきそうですが、いずれにしてもカンストは現実的ではなさそうですね。



攻撃値がいくら高くなっても、戦闘でのライフゲインは最高で5。【アサシン】や【黒の王】が相手なら、100超えで即死確定だ。現実的に考えると、60～70程度あれば十分。

Avalon Dic. **編集部内のレア率：**編集部で「アヴァロンの鍵」をプレイしているライターと編集者を対象に、これまで引いたレア以上のカード比率を調査してみた。結果はSR：0%、VR：0.88%、R：8.82%。まだまだ分母が少ないため本来の比率と違いがあるかもしれないが、VRは約113枚に1枚、Rは約11枚に1枚引ける計算だ。しかしSRは……確率は日増しに下がるばかりだ。

Q6 異なるチェイサーがターン終了時に発動する魔法カードを使った場合、効果は唱えた順に発動するのですか？　それとも行動終了が早かった順ですか？

A6 結論からいいますと、使用した順に発動します。少し話は変わりますが、ホルダーが気絶状態のときや、鍵だけが放置された状態のときには、最初にその場所へ到達したプレイヤーがホルダーになれます。戦闘に関しても、戦闘準備が完了した順に戦闘が行なわれていきます。このように、本作では（その条件を満たす）行動を行なった順に解決されるのが原則です。ターン終了時に発動するマップ上魔法は、絶大な効果を持つものが少なくありません。他チェイサーとかぶると予期せぬ結果になることも考えられます。手札が見えない以上完全に読むことはできませんが、対立相手だけでなく、チェイサー時は他チェイサーの動向にも気を配りましょう。



結果は全然違うで！

あんさん、配置デッキにとって【絶命の波動】がものごっつヤバメちゅうことは、これまでの記事読めば分かってもらえる思います。もしチェイサー同士でこれと【ディスプレイス】が被ったらどうなりますやろか。片や【アーミーアント】に【ディスプレイス】、片や赤マスで【絶命の波動】。一概にはいえへんけどな、後出しの方が有利っちゅうことですわな。



Q5 【暗黒魔王】で【リンリン】を攻撃したら反射されてしまいました。黄属性以外は即死のはずですよね……なぜですか？

A5 【暗黒魔王】の能力テキストをよく見てみましょう。「"攻撃成功時"、黄属性以外のモンスターを即死させる」という表記になっていると思います。「攻撃が成功」するというのは「ダメージを与える」ということと同義です。反射されてしまったときは【リンリン】へのダメージが無く、つまり攻撃失敗です。よって「攻撃成功時～」の能力は発揮されません。【ポイズンスパイク】や、【心眼】を使われた【アサシン】などにも同じことがいえます。

なお、【アーマジロ】は受けたダメージを倍返しにするだけですので、即死が適用されます。イメージ的には何となく似ていますが、異なる能力ですので混同しないように気を付けましょう。



緑属性以外の攻撃が効かない【リンリン】。言い換えれば、「緑属性以外のモンスターの攻撃を失敗させる」能力だ。

【アーマジロ】の能力は、正確には「攻撃を受けて、なおかつ生き残る」ことが発動のトリガー。反射とは異なる。

戦闘支援・戦闘時発動能力のスピード

名前		特性	速度
黄	ビーバ	[戦闘支援]カードとしても使用可能（先制能力を付加）	8
黄	ポイズンスパイク	後攻★攻撃成功時、対戦モンスターを「ゴースト」のカードに変え、あなたの手札に加える	8
黄	キャッスルカノン	侵略戦闘時、このモンスターの攻撃値と耐久値は入れ換わる	5
黄	ブラッギス	[戦闘支援]カードとしても使用可能（耐久値+9）	5
黄	暗黒魔王	攻撃成功時、黄属性以外のモンスターを即死させる	8
黄	AI	[戦闘支援]カードとしても使用可能（先制能力を付加）	8
黄	ストラグラー	[戦闘時]発動．攻撃値に（このターンの移動数）をプラス★※防御戦闘時は、直前ターンの移動数を参照する	5
青	エンペラー	[戦闘支援]カードとしても使用可能（攻撃値+9）	5
青	ダゴン	対戦モンスターの[戦闘時]発動能力を全て封じる	2
青	セイレーン	[戦闘支援]カードとしても使用可能（耐久値+9）	5
青	メガジョー	モンスターカードを[戦闘支援]カードとして使用可能★支援に使ったモンスターの[戦闘時]発動能力をこのモンスターに付加する	4
青	アーマトード	[戦闘支援]カードとしても使用可能（耐久値+9）	5
赤	アーミーアント	攻撃値および耐久値に（このモンスターの全配置数）×8をプラスする	5
赤	メカニモンク	攻撃値に（このターンの移動数）×3をプラスする★※防御戦闘時は、直前ターンの移動数を参照する	5
赤	アサシン	先制★攻撃成功時、（対戦モンスターの耐久値）%の確率で相手を即死させる	8
赤	フェレット	[戦闘支援]カードとしても使用可能（先制 および　攻撃値+3）	8および5
赤	バルキリー	攻撃値に（あなたと対戦相手との最短距離のマス数）×2をプラスする	5
赤	アーマジロ	後攻★受けたダメージを倍にして返す	8
赤	黒の王	攻撃成功時、（対戦モンスターの攻撃値）%の確率で相手を即死させる	8
赤	スフィンクス	赤属性マスで戦闘を行う場合、対戦モンスターの攻撃値を1／2にする	6
赤	キマイラ	モンスターカードを[戦闘支援]カードとして使用可能★支援に使ったモンスターの攻撃値および耐久値をこのモンスターにプラスする	5
赤	阿	対戦モンスターが赤属性なら攻撃値+12、それ以外なら耐久値+9	5
赤	云	対戦モンスターが赤属性なら耐久値+12、それ以外なら攻撃値+9	5
赤	ガルダ	攻撃値に（あなたのデッキ枚数）をプラス、耐久値に（あなたの捨て山枚数）をプラスする	5
赤	カリバーホーン	攻撃値に（あなたが配置しているモンスター数）×5をプラスする	5
赤	ン・キィー	[戦闘時]発動：赤属性マスで戦闘を行う場合、攻撃値+6	5
赤	ウォーリアー	[戦闘支援]カードとしても使用可能（攻撃値+9）	5
緑	リンリン	緑属性以外の攻撃を反射	8
緑	コングボス	[戦闘支援]カードとしても使用可能（攻撃値+9）	5
緑	レイコーン	対戦モンスターの攻撃値と耐久値を入れ換える	6
緑	ブレスト伯爵	1マス以内の全配置モンスターの攻撃値を、このモンスターに上乗せする	5
緑	アマゾーネ	[戦闘支援]カードとしても使用可能（先制能力を付加）	8
緑	カブトス	[戦闘支援]カードとしても使用可能（耐久値+9）	5
戦	墓場の暗盾	耐久値に（あなたの配置モンスター数）×3をプラスする	5
戦	破壊の報復	攻撃値および耐久値に（あなたが破壊されているカードの枚数）×3をプラスする	5
戦	威圧のオーラ	攻撃値に（あなたのデッキ枚数）をプラスする	5
戦	フィールドアーマ	耐久値に（このターンの移動数）×3をプラスする★※防御戦闘時は、直前ターンの移動数を参照する	5
戦	メルトダウン	対戦モンスターの耐久値は（あなたの配置モンスター数）×3マイナスされる	6
戦	攻撃強化	攻撃値に（あなたの手札枚数）×7をプラス	5
戦	突進	先制★珍獣族に使用した場合、攻撃値に（このターンの移動数）をプラスする★※防御戦闘時は、直前ターンの移動数を参照する	8および5
戦	悪魔の天秤	あなたの戦闘モンスターの攻撃値と耐久値は入れ換わる	5
戦	光の盾	後攻★（対戦モンスターの攻撃値+相手対戦モンスターの耐久値）%反射	8
戦	死の鷲掴み	あなたの戦闘モンスターが対戦モンスターと同属性の場合、即死を得る	8
戦	悪夢の戦い	攻撃値に（対戦モンスターの耐久値の1／2）をプラスし、対戦モンスターの耐久値を1/2にする	5および6
戦	消滅	消滅★敗北時ライフを1失う	7
戦	特性侵食	対戦モンスターの[戦闘時]発動能力をコピーする	3
戦	弱体化の霧	戦闘マスと対戦モンスターの属性が違う場合、相手の攻撃値は1/2	6
戦	目くらまし	対戦モンスターの攻撃値と値耐久値を入れ換える	6
戦	封じ込め	対戦モンスターの[戦闘時]発動能力を全て封じる	2

Q7 【消滅】を付けて攻めたら、相手の【メルトダウン】が先に発動してライフが-2されました。もしかして耐久値を上げても意味無いですか？

A7 戦闘支援カードと戦闘時発動能力のすべては、解決タイミングの速度によって八つのカテゴリに分けられています（左表参照）。【メルトダウン】の速度6に対して【消滅】は7。そのため【消滅】の前に【メルトダウン】が発動するのです。一方、自耐久値変化はすべて速度5ですので、【メルトダウン】以前に発動します。ここで疑問となるのが、同じ速度の能力と支援を侵略側と防御側双方が使った場合です。このときは、①侵略側の戦闘支援カード＞②侵略側のモンスター能力＞③防御側の戦闘支援カード＞④防御側のモンスター能力、の順に解決されます。これを踏まえた上で、下記の例ではどうなるかを考えてみてください（解答はこのページの欄外）。

●例題1）侵略側、防御側ともに【消滅】を使用

●例題2）侵略側【レイコーン】＋【目くらまし】、防御側【ダゴン】＋【悪魔の天秤】



先制を付けても侵略側→防衛側の順番は変わらない。先制の解決速度自体も遅めだ。



チェイサーとホルダーが同じ戦闘支援カードを使ったときは、侵略側から発動する。

Avalon Dic.

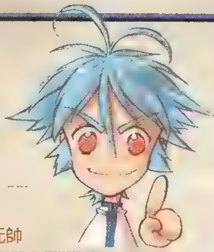
例題1）解答：侵略側の【消滅】が発動し、侵略モンスターが消滅して戦闘終了。**例題2）解答：**まず【ダゴン】の能力（速度2）で【レイコーン】の能力（速度5）が封じられ、防御側【悪魔の天秤】（速度5）効果で【ダゴン】が17/13に。最後に侵略側の【目くらまし】（速度6）効果で【ダゴン】が13/17に戻る。結果、どちらも生き残り、防御側の防衛が成功。

ひと味違うこのパワー、キミに使いこなせるかな？

ベリーレア徹底紹介

～ VERY RARE CARD INTRODUCTION ～

Text：善之字元帥



今月紹介するカードはベリーレア。排出される確率はかなり低いから、初めて見るカードも多いんじゃないかな？　もちろん、どのカードも強力だけど、使い方はちょっと難しいからよく研究しとこうぜ！



【バルキリー】を組み込んだハイエナ型デッキのフィニッシャーとしてもナイスな活躍。いろいろ使いでのあるカードだ。

攻撃値18、耐久値16の理想的なプロポーションに加え、戦闘勝利時に対立相手（選択可能）のマスにテレポート可能。ホルダー時にはほこらまでの歩数を稼ぐのに使えるし、チェイサー時なら真っ先にホルダーに戦闘を挑むのに使える。どんなデッキにも1枚は欲しい美女である。

攻撃値に配置数×5が加算される超エース。【ディスプレイス】を使用しない配置型デッキで獅子奮迅の活躍が期待できる。ただし、1ターン目に手札に来るとカス同然なので、3枚投入は禁物である。また、赤のエース級には【メカニモンク】も居るため、どちらがいいかよく考えよう。



攻撃値+30～40程度は軽くたたき出すポテンシャルを持つ。【チャロ】や【アンチュ】を多用するタイプのデッキ向きだ。

隣接マスに配置されているモンスターの攻撃値が加算される、まさに緑の主砲級カード。対立相手の配置モンスターからも支援を受けられるため、攻撃値がゲージを振り切ることもしばしばだ。

一方、【キングオクトパ】を使った配置型デッキへの対策カードとして投入するのも悪くない。



周囲を囲まれている状況で使えば、攻撃値は危険なほどに跳ね上がる。配置型デッキにキツいお灸を据えるのにピッタリ。



配置後、デッキからモンスターがランダムにばらまかれる。相手にしたときは【絶命の波動】で対抗したいところだが……。

言わずと知れた配置型デッキのキーカード。このカードを配置して周囲にモンスターをばらまき、【ディスプレイス】で全モンスターを【スカルマン】か【アーミーアント】にするのが黄金パターンだ。ちなみに、残りのデッキ内にモンスターが居ない場合、効果が発動しないことに注意。



使いどころの難しい、いぶし銀的なカード。無色マスで使えば、【スカルマン】対策としても役立つことを覚えておこう。

ホルダー向けカード。この魔法を唱えてからほこらに到着すれば、対立相手の手札、デッキ、捨て山から純粋な戦闘支援カードと魔法カードが一掃される。うまく使えば次の戦闘が大きく有利になるだろう。また、同色3連続のマスの中で使い、チェイサーを近寄れなくする手も。

ターン終了時に居るマスと同色の配置モンスターが全滅する。【ディスプレイス】殺しのベリーレア……と思われがちだが、その汎用性は意外に高い。相手の【メルトダウン】の効果を弱めたり、【ウッデン】など配置後に効果が持続するモンスターへの対策にも使えることを覚えておこう。



効果は「ターン終了時」のマスであることに注意。戦闘に敗北すると吹き飛ばされ、予想外のモンスターが消えることも……。

（相手モンスターの攻撃値＋耐久値）％の確率で攻撃を反射するため、【アーミーアント】など攻撃値と耐久値が跳ね上がるモンスターへの対策に役立つ。しかし、くれぐれも通常のモンスターに対して侵略時に使わないこと。恐らく周囲の失笑を買う結果になることだろう。

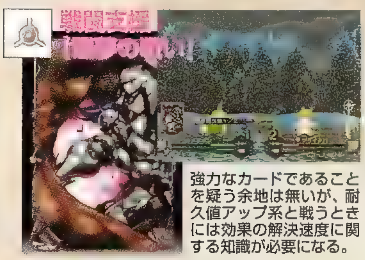


最初からメインデッキに入れるべきカードではない。【アーミーアント】や【ブレスト伯爵】が横行しているときこっそり投入しよう。



相手に使われると最も厄介な戦闘支援の一つ。耐久値を上げる【フィールドアーマ】か【墓場の暗盾】で対抗しよう。

相手モンスターの耐久値を、こちらの配置モンスター数×3分減少させる。効果はダメージの応酬前に解決されるため、相手が先制を付けてもお構い無しに即死を狙える。まさに究極の戦闘支援カードだ。弱点は序盤に使っても効果が低いことと、決してオーバーキルを狙えないこと。



強力なカードであることを疑う余地は無いが、耐久アップ系と戦うときには効果の解決速度に関する知識が必要になる。

こちらの攻撃値が相手の耐久値を上回るように補正される戦闘支援カード。もともと先制を持つ【アサシン】とともに使えば無敵か？　……と思いきや、実は効果の解決速度の関係で、配置中の【アーミーアント】を倒すのには不向きである（システムの詳細は複雑なのでP79参照）。

相手モンスターの戦闘時発動能力をコピーする。ただし、使用したモンスターが元から持っている能力は発動しない（例外【ダゴン】）。【光の盾】と同じく強力モンスターへの対策に使えるが、こちらは【キマイラ】などのイヤらしい中堅どころにも対応できる柔軟性が魅力。



【ブレスト伯爵】や【アーミーアント】を攻めるときに重宝する半面、特殊能力を持たない相手に対しては全くの役立たず。

Avalon Dic.　本文中で、【アーミーアント】は【アサシン】＋【悪夢の戦い】では倒せないと書いたが、これは【アサシン】が攻撃側の場合のみ。実は【アサシン】が防御側の場合、【アーミーアント】の攻撃＆耐久値修正が先に解決されるため、【悪夢の戦い】で【アサシン】の攻撃力が大幅にアップし、倒すことができるのだ。例外的なケースだが、覚えておくといいだろう。

集え！ 全国のアヴァリストたち!!



魔導ジャーナル

「魔導ジャーナル」は『アヴァロンの鍵』プレイヤーのための新コーナー。候補生から称号持ちまで、幅広い参加を待っているぞ！

新コーナー設立記念!! こんな投稿お待ちしています（粗品アリ）！

みんなの資産とか教えてチョ～ダイ

今月から始まった「魔導ジャーナル」は、『アヴァロンの鍵』にまつわるさまざまな話題を、プレイヤーに役立つ視点でお届けするコーナー。

現時点での企画は下にある「デッキアトリエ」と「イチ押し」店舗、そして読者の疑問に答えるQ＆Aだけだが、ほかにもいろいろと画策中。もちろん、キミの考えた「こんなコーナーはどうよ？」ってのも募集しているぞ。

例えば、「バージョンアップ用のカードイラスト募集コーナー希望」とか、そのものズバリで「エキスパンション用カードアイデア募集」とかね。ま、実現するかどうかはさておき……。ほかにも、イラスト投稿や文字ネタ投稿（お笑い系も当然アリ）、『アヴァロンの鍵』をプレイした際のちょっとした疑問や身の回りで起こった不思議現象など、とにかく何でもオーケー。まずは投稿してほしい。面白いネタは新コーナーとして採用しちゃうこともあるよ。



そして今回は、プレゼント付きアンケートを実施したい。まぁ、今後の記事をより面白くするための参考に……といった感じで。

①あなたのカード資産は何枚くらいですか？
②そのうち、ベリーレア以上のカードはどれくらい？
③本作に1カ月当たりどれくらいお金を使いますか？
④現在の学年（段位）は？
⑤レアなカードはどのようにして入手していますか（普通にプレイして／トレードで／カードショップでシングル買いなど）？
⑥今、最も欲しいカードは？
⑦今、身の回りで最もはやっているデッキタイプは？ また、最も手を焼いているデッキタイプは？
⑧最も嫌いなカードは？
⑨最も好きな色は？
⑩あなたが考えたコンボを教えて下さい。

以上10個の質問のうち必ず「いずれか最低五つ」の回答を書いて、9月10日までに編集部に送ってほしい。送り先は下記あて先に他のネタと一緒にでもいいし、アルカディアの他コーナーあての投稿と一緒でもオーケー。もちろん、この本に付いているハガキ裏のフリースペースで回答しても問題ナシ。回答してくれた方の中から、抽選で10名の方に、販促用のカードケース（稼働初期にお店で配ったりしていたアレね）をプレゼント!! どんどん応募してね！

お悩み一刀両断！ DECK ATELIER（デッキアトリエ）

勝てない、回らない……そんな悩みを抱えたみなさんのデッキを、本誌担当ライターが診断しちゃおうというこのコーナー。お手紙お待ちしてま～す。

編集イタキョーのデッキ（診断前）

●モンスターカード（25枚）		・赤（6枚）	
・黄色（8枚）		【メカニモンク】	2
【ビーバ】	1	【フェレット】	1
【ブラッギス】	2	【アーマジロ】	1
【チャロ】	2	【ケンタウルスヘル】	1
【ストラグラー】	3	【キマイラ】	1
・青（8枚）		・緑（3枚）	
【エンペラー】	2	【タワー】	1
【ディープシーカー】	1	【コングボス】	2
【アンチュ】	1	●戦闘支援カード（2枚）	
【シーミラー】	1	【光の盾】	1
【メガジョー】	1	【突進】	1
【アーマトード】	2	●魔法カード（3枚）	
		【イカロスウイング】	3

診断後のデッキ

●モンスターカード（27枚）		【メカニモンク】	2
・黄色（9枚）		【フェレット】	3
【ビーバ】	1	【アーマジロ】	1
【ブラッギス】	2	【キマイラ】	1
【チャロ】	2	・緑（5枚）	
【ストラグラー】	3	【バックル】	1
【アライクバ】	1	【鬼ブル】	1
・青（6枚）		【コングボス】	3
【エンペラー】	2	●戦闘支援カード（1枚）	
【ディープシーカー】	1	【威圧のオーラ】	1
【アンチュ】	1	●魔法カード（2枚）	
【アーマトード】	2	【イカロスウイング】	2
・赤（7枚）			

デッキのまつわるお悩みを解決する当コラム。今月は第1回ということで、編集イタキョーのデッキを診断しましょう。本人曰く「移動力を強化して、【メカニモンク】でトドメを指す」のがコンセプトとのことですが……。

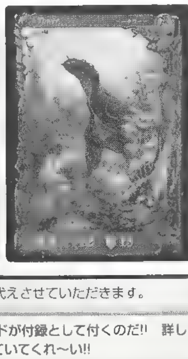
最初の問題点は、各マスを移動できるカードの数にバラつきがあることですね。特に、黄色マスと緑マスを動けるカードは10枚ずつしかないので、少し増やしましょう。目安は各色12枚程度といったところでしょうか。

また、配置時に効果のあるモンスターが多過ぎるのも気になります。これらは確かに強力なんですが、多過ぎるとプレイに時間がかかってしまうんです。せめて【タワー】は【バックル】にして、行動時間の短縮に努めましょう。

後は、メインから【光の盾】が入っているのも疑問です。おそらく配置型デッキ対策なのでしょうが、これは実際にお店で【アーミーアント】を見てから投入しても十分です。代わりに定番の【威圧のオーラ】を入れましょう。



手札破壊なら【バックル】でも十分ですね。配置の手間も省けますし。



【タワー】は配置から手札奪取まで時間がかかってしまうのが難点です。

急募!! 『アヴァロンの鍵』イチ押し店舗！

当コーナーでは、『アヴァロンの鍵』を強烈プッシュしている素晴らしいお店を募集しています。基本的に自薦・他薦は問いませんので、どしどしご応募してください。

- **プレイ環境（○クレジット／○○円）**
- **トレードコーナー等の有無**
- **盛り上がる曜日と時間帯**
- **お店のPR**

など、素晴らしい部分を記入の上、下記あて先までお送りください。場合によってはアルカディアのアヴァロン隊がリポートにおじゃましちゃいます！

あて先はコチラ！

質問、疑問、イチ押し店舗、デッキ診断（自分のデッキ構成とコンセプトを添付）、キミの考えた新企画……とにかくココ↓へ送ってくれ!!

〒154-8528 東京都世田谷区若林 1-18-10

株式会社エンターブレイン
アルカディア編集部
「魔導ジャーナル係」

※上記のカードケースのプレゼントは、賞品の発送をもって発表と代えさせていただきます。

次号必見
次号のアルカディアには なんと！ 「アヴァロンの鍵」特製カードが付録として付くのだ!! 詳しい中身は明かすことができないが、アルカディアの付録でしか入手できないEXカードなのさ！ どんなカードか想像しつつ、今から楽しみにしていてくれ～い!!

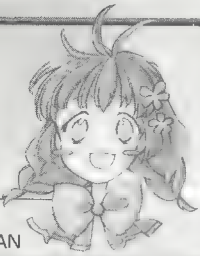
残る希少カードも後わずか……

カードリスト

コモン・アンコモン・レア・ベリーレア編

～ CARD LIST ～

Text：C・LAN



そろそろみんなも、カード資産がたまってきたころかしら？　今月はカラーページでも特集している「ベリーレア」カードまでをリストに入れてあるから、デッキ構築やトレーディング、コンボ作成時の参考にしてみて！　あ～、私も早くベリーレアのカードを引いてみたいな～♪

属性	レアリティ	名前	種族	移動値	攻撃値	耐久値	発動条件	特性	移動目安
黄	C	ビーバ	珍獣族	2	16	11	[移動中] 発動	基本の移動値に加え、青2マスを移動できる★ [戦闘支援] カードとしても使用可能 (先制能力を付加)	黄黄青青
黄	R	ポイズンスパイク	邪心族	2	8	16	[戦闘時] 発動	後攻★攻撃成功時、対戦モンスターを「ゴースト」のカードに変え、あなたの手札に加える	黄黄
黄	C	アライクバ	珍獣族	3	15	13	[移動中] 発動	基本の移動値に加え、青1マスを移動できる★ [配置後] 発動：耐久値に (このターンの移動数) をプラスする	黄黄黄青
黄	UC	チャロ	珍獣族	2	14	16	[配置後] 発動	3マスのテレポートを行う	黄黄
黄	C	ビッグボウ	巨人族	3	14	17	[配置後] 発動	配置後に使用するモンスターの移動値はテレポートになる	黄黄黄
黄	R	ゴースト	邪心族	1	18	10	[移動後] 発動	(あなたの現在の手札枚数) 分、テレポートを行う	黄
黄	R	魔法剣士	戦人族	2	17	16	[戦闘勝利時]発動	対戦相手は次の行動時、全てのカードの基本移動値が1になる	黄黄
黄	UC	キャッスルカノン	機械族	2	10	17	[侵略戦闘時]発動	侵略戦闘時、このモンスターの攻撃値と耐久値は入れ換わる	黄黄
黄	C	ブラッギス	亜竜族	2	12	16	[移動中] 発動	基本の移動値に加え、青2マスを移動できる★ [戦闘支援] カードとしても使用可能 (耐久値+9)	黄黄青青
黄	R	絶望のトビラ	機械族	2	16	10	[配置後] 発動	4マス以内の対立モンスターのいるマスにテレポートを行う	黄黄
黄	C	キラーレディー	戦人族	2	16	11	[移動後] 発動	2マスのテレポートを行う	黄黄
黄	R	暗黒魔王	邪心族	2	1	9	[戦闘時] 発動	攻撃成功時、黄属性以外のモンスターを即死させる	黄黄
黄	VR	インフィニティー	精霊族	2	18	16	[戦闘勝利時]発動	あなたは次の行動開始時、対立相手1人がいるマスにテレポートを行う	黄黄
黄	UC	ジャンプー	珍獣族	2	16	11	[戦闘後] 発動	あなたは次の行動開始時、2マスのテレポートを行う	黄黄
黄	C	AI	珍獣族	3	15	12	[移動中] 発動	基本の移動値に加え、赤1マスを移動できる★ [戦闘支援] カードとしても使用可能 (先制能力を付加)	黄黄黄赤
黄	C	ストラグラー	戦人族	2	14	17	[移動中] 発動	基本の移動値に加え、赤2マスを移動できる★ [戦闘時] 発動：攻撃値に (このターンの移動数) をプラスする★※防御戦闘時は、直前ターンの移動数を参照する	黄黄赤赤
黄	UC	女神	精霊族	3	16	13	[移動中] 発動	無属性移動が行える	黄黄黄
青	C	エンペラー	珍獣族	2	16	9	[移動中] 発動	基本の移動値に加え、赤2マスを移動できる★ [戦闘支援] カードとしても使用可能 (攻撃値+9)	青青赤赤
青	R	マーメイド	海洋族	2	17	12	[移動中] 発動	無属性移動が行える★移動後、手札を全て捨て、(捨てた枚数) 分ドローする	青青
青	UC	シータンク	機械族	3	15	13	[配置後] 発動	[マップ上魔法] カードあるいは [戦闘支援] カード1枚を、捨て山から選び手札に加える	青青青
青	R	ディープシーカー	海洋族	2	15	13	[配置後] 発動	配置したマスと同属性のカード2枚を、デッキからランダムで手札に加える★※無属性マスに配置した場合は、[マップ上魔法] カードか [戦闘支援] カードが対象になる	青青
青	UC	アンチュ	珍獣族	2	8	17	[配置後] 発動	青マス配置後、モンスターカード1枚を、捨て山から選び手札に加える	青青
青	R	ダゴン	海洋族	2	13	17	[戦闘時] 発動	対戦モンスターの [戦闘時] 発動能力を全て封じる※[戦闘支援]カードの能力は対象にならない	青青
青	C	シーミラー	機械族	3	16	11	[配置後] 発動	青マス配置後、選んだ手札1枚を複製する	青青青
青	UC	ファントムゼリー	海洋族	3	14	14	[戦闘敗北時]発動	手札を全て捨て、カード6枚を捨て山から選び手札に加える	青青青
青	C	レッドザガ	海洋族	4	17	13	[移動後] 発動	[マップ上魔法] カード1枚を、デッキからランダムで手札に加える	青青青青
青	C	ブルーザガ	海洋族	4	11	16	[移動後] 発動	[戦闘支援] カード1枚を、デッキからランダムで手札に加える	青青青青
青	R	オクトパ	海洋族	2	14	16	[戦闘勝利時]発動	手札を全て捨て、カード4枚をデッキから選び手札に加える	青青
青	C	セイレーン	邪心族	3	14	17	[移動中] 発動	基本の移動値に加え、黄1マスを移動できる★ [戦闘支援] カードとしても使用可能 (耐久値+9)	青青青黄
青	UC	スカルマン	邪心族	3	15	15	[戦闘開始時]発動	手札を全て捨て、[戦闘支援] カード3枚を、捨て山からランダムで手札に戻す	青青青
青	R	メガジョー	海洋族	4	15	13	[戦闘時] 発動	モンスターカードを [戦闘支援] カードとして使用可能★支援に使ったモンスターの [戦闘時] 発動能力をこのモンスターに付加する	青青青青
青	C	カメポポン	珍獣族	2	10	17	[移動中] 発動	基本の移動値に加え、黄2マスを移動できる★ [戦闘開始時] 発動：青マスで戦闘を行う場合、対戦相手は [戦闘支援] カード使用不可	青青黄黄
青	C	アーマトード	亜竜族	2	9	15	[移動中] 発動	基本の移動値に加え、緑2マスを移動できる★ [戦闘支援] カードとしても使用可能 (耐久値+9)	青青緑緑
青	VR	キングオクトパ	海洋族	3	15	17	[配置後] 発動	対象プレイヤーはデッキにあるモンスターカードを周囲1マス全てに配置する	青青青
赤	R	アーミーアント	昆虫族	2	8	8	[戦闘時] 発動	攻撃値および耐久値に (アーミーアントの全配置数) ×8をプラスする	赤赤
赤	R	メカニモンク	機械族	2	9	15	[戦闘時] 発動	攻撃値に (このターンの移動数) ×3をプラスする★※防御戦闘時は、直前ターンの移動数を参照する	赤赤
赤	C	アサシン	戦人族	3	10	9	[戦闘時] 発動	先制★攻撃成功時、(対戦モンスターの耐久値) %の確率で相手を即死させる	赤赤赤
赤	C	フェレット	珍獣族	2	12	10	[移動中] 発動	基本の移動値に加え、緑2マスを移動できる★ [戦闘支援] カードとしても使用可能 (先制 および 攻撃値+3)	赤赤緑緑
赤	UC	バルキリー	精霊族	3	10	16	[戦闘時] 発動	攻撃値に (あなたと対戦相手との最短距離のマス数) ×2をプラスする	赤赤赤
赤	UC	アーマジロ	獣族	3	0	18	[戦闘時] 発動	後攻★受けたダメージを倍にして返す	赤赤赤
赤	UC	黒の王	獣族	3	12	19	[戦闘時] 発動	攻撃成功時、(対戦モンスターの攻撃値) %の確率で相手を即死させる	赤赤赤
赤	C	ケンタウルスヘル	邪心族	2	18	12	[移動中] 発動	基本の移動値に加え、緑2マスを移動できる	赤赤緑緑
赤	C	スフィンクス	機械族	3	15	14	[戦闘時] 発動	赤マスで戦闘を行う場合、対戦モンスターの攻撃値を1／2にする	赤赤赤
赤	C	キマイラ	邪心族	4	9	9	[戦闘時] 発動	モンスターカードを [戦闘支援] カードとして使用可能★支援に使ったモンスターの攻撃値および耐久値をこのモンスターにプラスする	赤赤赤赤
赤	R	阿	巨人族	2	12	15	[戦闘時] 発動	対戦モンスターが赤属性なら攻撃値+12、それ以外なら耐久値+9	赤赤
赤	R	云	巨人族	2	15	12	[戦闘時] 発動	対戦モンスターが赤属性なら耐久値+12、それ以外なら攻撃値+9	赤赤
赤	R	ガルダ	巨人族	3	5	5	[戦闘時] 発動	攻撃値に (あなたのデッキ枚数) をプラスし、耐久値に (あなたの捨て山枚数) をプラスする	赤赤赤
赤	VR	カリバーホーン	獣族	2	9	15	[戦闘時] 発動	攻撃値に (あなたが配置しているモンスター数) ×5をプラスする	赤赤
赤	C	ン・キィー	珍獣族	2	15	14	[移動中] 発動	基本の移動値に加え、黄2マスを移動できる★ [戦闘時] 発動：赤マスで戦闘を行う場合、攻撃値に6をプラスする	赤赤黄黄
赤	C	ウォーリアー	戦人族	3	17	12	[移動中] 発動	基本の移動値に加え、黄1マスを移動できる★ [戦闘支援] カードとしても使用可能 (攻撃値+9)	赤赤赤黄
赤	UC	サラマンダー	竜族	2	18	15	[移動中] 発動	無属性移動が行える	赤赤
緑	C	パックル	珍獣族	3	16	14	[移動後] 発動	対立相手1人の手札をランダムで1枚破壊する	緑緑緑

表の見方

属性：色が書いてあるのはモンスターカード、「魔」は魔法カード、「戦」は戦闘支援カード。　**レアリティ：**カードの希少度で「C」はコモン、「UC」はアンコモン、「R」はレア、「VR」はベリーレア。後者ほど希少。**名前：**カードの正式名称。　**移動値：**基本となる移動力。　**攻撃値・耐久値：**モンスターの攻撃値・耐久値(基本値)。　**発動条件：**モンスターに特殊能力がある場合の、発動するために必要な状況と条件。　**特性：**特殊能力やカードの効果。　**移動目安：**追加移動までを含む色と総移動数。テレポートは特殊なので含まれない。

Avalon Dic.

ワクドキカード開封法：ブースターを普通に開けると、裏面のカード名が最初に露出するが、これをより楽しくする方法を紹介だ。まず表を上にして下部から開封(なぜか開けにくい)。次に左下をスライドさせるようにして移動力と色を確認。ここで青2のキラが出たら熱い！　そして【オクトパ】でションボリ……とか。カードを覚えるのにも役立つぞ(強引)。

属性	レアリティ	名前	種族	移動値	攻撃値	耐久値	発動条件	特性	移動目安
緑	R	タワー	邪心族	3	12	15	[配置後] 発動	対立相手1人の手札1枚を盗む	緑緑緑
緑	R	リンリン	昆虫族	2	0	9	[戦闘時] 発動	緑属性以外のモンスターの攻撃を反射する	緑緑
緑	C	チャイリン	珍獣族	3	14	16	[戦闘勝利時]発動	戦闘マスの周囲1マス全てにこのモンスターが増殖する	緑緑緑
緑	UC	ピックル	珍獣族	3	13	16	[戦闘開始時]発動	対戦相手の手札から、赤属性の [戦闘支援] カードを1枚破壊する	緑緑緑
緑	UC	パン	珍獣族	3	13	16	[戦闘開始時]発動	対戦相手の手札から、黄属性の [戦闘支援] カードを1枚破壊する	緑緑緑
緑	UC	ルーン	珍獣族	3	13	16	[戦闘開始時]発動	対戦相手の手札から、青属性の [戦闘支援] カードを1枚破壊する	緑緑緑
緑	C	コングボス	獣族	2	14	14	[移動中] 発動	基本の移動値に加え、黄2マスを移動できる★ [戦闘支援] カードとしても使用可能 (攻撃値+9)	緑緑黄黄
緑	R	リッチー	邪心族	2	12	6	[配置後] 発動	このモンスターを配置している間、あなたの全配置モンスターに耐久値を2プラスする	緑緑
緑	R	ウッデン	植物族	3	10	15	[配置後] 発動	緑マスにこのモンスターを配置している間、あなたの全配置モンスターに攻撃値を5プラスする	緑緑緑
緑	C	レイコーン	獣族	3	13	16	[戦闘時] 発動	対戦モンスターの攻撃値と耐久値を入れ換える	緑緑緑
緑	R	鬼ブル	巨人族	3	18	12	[移動中] 発動	全てのマスを無条件で移動できる	緑緑緑
緑	VR	ブレスト伯爵	邪心族	4	10	13	[戦闘時] 発動	1マス以内の全配置モンスターの攻撃値を、このモンスターに上乗せする	緑緑緑緑
緑	C	ピノ	珍獣族	2	10	17	[移動中] 発動	基本の移動値に加え、赤2マスを移動できる★ [戦闘開始時] 発動：緑マスで戦闘を行う場合、対戦相手は [戦闘支援] カード使用不可	緑緑赤赤
緑	C	アマゾーネ	戦人族	3	16	10	[移動中] 発動	基本の移動値に加え、青1マスを移動できる★ [戦闘支援] カードとしても使用可能 (先制能力を付加)	緑緑緑青
緑	UC	カブトス	昆虫族	2	14	15	[移動中] 発動	無属性移動が行える★ [戦闘支援] カードとしても使用可能 (耐久値+9)	緑緑
緑	C	レックスセーバー	亜竜族	3	17	14	[移動中] 発動	基本の移動値に加え、赤1マスを移動できる★ [戦闘勝利時] 発動：耐久値に3をプラスする	緑緑緑赤
魔	UC	イカロスウイング	マップ上魔法	—	—	—	[マップ上魔法]	この魔法を唱えたターン、あなたのモンスターは無属性移動が行える	—
魔	UC	女神の息吹	マップ上魔法	—	—	—	[マップ上魔法]	対象プレイヤーのデッキをゲームが開始された時の状態に戻す	—
魔	VR	破壊の業火	マップ上魔法	—	—	—	[マップ上魔法]	ターン終了時、あなたがいるマスと同属性のカードを全プレイヤーの持ち札から破壊する★※無属性マスに配置した場合は、[マップ上魔法] カードか [戦闘支援] カードが対象になる	—
魔	C	メイジパラサイト	マップ上魔法	—	—	—	[マップ上魔法]	対立相手1人は次の行動時、無属性移動や無条件移動、テレポートを行えない	—
魔	VR	絶命の波動	マップ上魔法	—	—	—	[マップ上魔法]	ターン終了時、あなたがいるマスと同属性の配置モンスターが消滅する	—
魔	R	ディスプレイス	マップ上魔法	—	—	—	[マップ上魔法]	ターン終了時、あなたの全配置モンスターが、あなたがいるマスのモンスターに変わる	—
魔	R	天変地異	マップ上魔法	—	—	—	[マップ上魔法]	ターン終了時、対象プレイヤーの周囲1マスに存在するプレイヤーや配置モンスターを数マス吹き飛ばす	—
魔	C	魔法反射	マップ上魔法	—	—	—	[手札]発動	対立相手があなたに唱えてきた [マップ上魔法] を反射する	—
戦	C	墓場の暗盾	マップ上魔法	—	—	—	[戦闘支援] カード	耐久値に (あなたが配置しているモンスター数) ×3をプラスする	—
戦	R	破壊の報復	戦闘支援	—	—	—	[戦闘支援] カード	攻撃値および耐久値に (あなたの破壊されているカードの枚数) ×3をプラスする	—
戦	UC	威圧のオーラ	戦闘支援	—	—	—	[戦闘支援] カード	攻撃値に (あなたのデッキ枚数) をプラスする	—
戦	UC	フィールドアーマ	戦闘支援	—	—	—	[戦闘支援] カード	耐久値に (このターンの移動数) ×3をプラスする★※防御戦闘時は、直前ターンの移動数を参照する	—
戦	C	カードブレイク	戦闘支援	—	—	—	[戦闘支援] カード	戦闘勝利時、対戦相手の捨て山にあるカードをすべて破壊する	—
戦	VR	メルトダウン	戦闘支援	—	—	—	[戦闘支援] カード	対戦モンスターの耐久値を (あなたが配置しているモンスター数) ×3マイナスする	—
戦	UC	攻撃強化	戦闘支援	—	—	—	[戦闘支援] カード	攻撃値に (あなたの手札枚数) ×7をプラスする	—
戦	UC	突進	戦闘支援	—	—	—	[戦闘支援] カード	先制★珍獣族に使用した場合、攻撃値に (このターンの移動数) をプラスする★※防御戦闘時は、直前ターンの移動数を参照する	—
戦	C	悪魔の天秤	戦闘支援	—	—	—	[戦闘支援] カード	あなたの戦闘モンスターの攻撃値と耐久値を入れ換える	—
戦	VR	光の盾	戦闘支援	—	—	—	[戦闘支援] カード	後攻★ (対戦モンスターの攻撃値+対戦モンスターの耐久値) %の確率で、攻撃を反射する	—
戦	R	死の鷲掴み	戦闘支援	—	—	—	[戦闘支援] カード	あなたの戦闘モンスターが対戦モンスターと同属性の場合、相手を即死させる	—
戦	VR	悪夢の戦い	戦闘支援	—	—	—	[戦闘支援] カード	攻撃値に (対戦モンスターの耐久値の1／2) をプラスし、対戦モンスターの耐久値を1／2にする	—
戦	UC	消滅	戦闘支援	—	—	—	[戦闘支援] カード	戦闘開始時、あなたの戦闘モンスターは消滅し、ライフを1失う	—
戦	UC	増殖	戦闘支援	—	—	—	[戦闘支援] カード	戦闘勝利時、あなたの戦闘モンスターが周囲1マス全てに増殖する	—
戦	C	心眼	戦闘支援	—	—	—	[戦闘支援] カード	先制能力を持った対戦モンスターの攻撃を避ける	—
戦	VR	特性侵食	戦闘支援	—	—	—	[戦闘支援] カード	対戦モンスターの [戦闘時] 発動能力をコピーする	—
戦	C	弱体化の霧	戦闘支援	—	—	—	[戦闘支援] カード	戦闘マスと対戦モンスターの属性が違う場合、対戦モンスターの攻撃値を1／2にする	—
戦	C	目くらまし	戦闘支援	—	—	—	[戦闘支援] カード	対戦モンスターの攻撃値と値耐久値を入れ換える	—
戦	R	封じ込め	戦闘支援	—	—	—	[戦闘支援] カード	対戦モンスターの [戦闘時] 発動能力を全て封じる※[戦闘支援]カードの能力は対象にならない	—

商社のそばに歯医者あり

まじかるチャロ通信
—海の王様キングオクトバー—

★カードのダブリ解消に激有効なのがトレードDA。メカジョに注意して、両者が満足できるトレードをしませう。

イタキョー（以下、グピ夫） まさ〜、【光の盾】引いたぜ！ VRだよVR!! まさ【鬼ブル】2枚持ってたよな、交換しようぜ〜。

まさ（以下、鮫島） 待ちたまえ君藪からBOWに。光盾放出死体臭がぷそ〜と臭ってくるわい。タキョスのその思いと同じくらい、我も欲していないのだよ、そのカードは。反して【鬼ブル】は我デッキの主役級クリーチャー、君も手放したくないカードを出さなくては割に合わんじゃないか。

グピ夫 しゃあねえな〜、そのセンでいくか。まさは何が欲しいのよ？

鮫島 そうさな、今欲しいのは【ディープシーカー】と【ダゴン】かね。【鬼ブル】3枚目でもいいが。

グピ夫 【ディープシーカー】は1枚あるぞ。【鬼ブル】2枚出せやコラ。

鮫島 ははは、タキョス君はせっかちだなあ。【ディープシーカー】はレア。対して同じくレアの【鬼ブル】2枚はちと無理があるっぺれ〜、プハ〜（紫煙）。

グピ夫 でも俺、釣り好きだし、魚好きだからなぁ。

鮫島 それはこの際関係無いと思うがどうか。そういえば、タキョスは【ストラグラー】を欲しがっていたな、これなら付けられるが。

グピ夫 んじゃ、それで。

鮫島 【光の盾】はどうするね。やめとくかい？

グピ夫 VR同士ってことで、まさの【カリバーホーン】と交換しま専科（昭和）。

鮫島 まままま待てい。【カリバーホーン】は我デッキの中核であり、オバキルマスィンであり、いわゆる無理というヤツだ。海の生き物【オクトバ】となら交換するが。こっちはただのレアだから【ストラグラー】2枚付けるぞよ。

グピ夫 しゃーねえな、じゃあそれで。

鮫島 今度は我から提案だ。ペレメタルボディのイカス漢【メカニモンク】を我の【アライクパ】&【ストラグラー】セットと以下略。

鮫島 次にその【ゴースト】だが以下略。

——次の朝——

♪チュンチュン↑小鳥SE

グピ夫には大量の【ストラグラー】を筆頭に、85枚のコモンだけが残りましたとさ。

Avalon Dic. **デッキ読み込みエラーについて：**デッキの読み取りは2回まで可能だが、始めたての人は、どのカードが読み取られていないのか、またどれが代用カードなのかも分からないかもしれない。これを見分ける簡単な方法が、カードの位置。魔法、戦闘支援の後に表示されたものが代用カードだ。できるだけカード上部をキレイにそろえると、読み取りミスが減るぞ。

宮本宏和（ミヤモト）
アルカディアバイト軍団のリーダー格。シューティングの腕は超一流で、何回も全国トップのスコアをたたき出している。それ以外のジャンルは苦手だが、とりあえずなんでも手は出している模様。



篠崎高志（ツムジ丸）
アルカディアのバイトで、3D格闘ゲームを得意としている。ミヤモトとは高校時代からの腐れ縁で、当時はつるんでかなりの悪さをしていたとか。実はもう三十路に突入したオッサンである。



新・STEP UP ☆列伝 〜『アヴァロンの鍵』編〜

魔導学園体験入学記

Text：CZ企画（ちゃっきー&善之字元帥）
イラスト：ボボ

前編：ほこらを目指して

俺様の名はミヤモト。ゲームセンターアルカディアのバイトだ。これでも、そのスジではちったあ名の知られたシューターなんだぜ。まあ、最近はハイスコアよりも筐体破壊率と捨てゲー率のほうが目立ってきちまってるんだが……。

ツムジの隠しごと

ふぁ〜、眠ぃ。早番のバイトはだりいなあ。最近は新作も少ないから眼をギラつかせて朝イチで店に来るマニアもいねえし……。この業界も、もう潮時か？　おっと、んなこと言ってる間にツムジが来たぞ。

「おうツムジ。今日は早えな」

水曜日は遅番がツムジというローテーションなんだが、交代まではまだ4時間もある。なんでこんな時間に……？

「おう。仕事前にちとやりたいことがあってな」

そう言うとツムジは荷物を置き、そそくさと店を出ていってしまった。

「ち、なんだよ。いい話相手が来たと思ったのによ」

数分後、今度はケンタが登場。

「ちーす。ヒロくん、お疲れさま」

しかし、コイツもバーチャコーナーをちらりと見た後、すぐに出ていってしまう。……どうなってんだ？

おかしい。これで3週連続だ。ツムジやケンタが早い時間に現れ、そしてすぐに消えるというパターン。

「絶対、何かある」

その日俺は、嫌がるノスケ(※1)に無理矢理バイトを押しつけ、ヤツらの後をつけてみることにした。

「……おっと、来やがったな」

今日は、ケンタの方が早かった。そしていつものように、店の外へと出ていく。……よし、行くか。

ケンタが向かった先は、最寄り駅のすぐそばにあるセガのお店だった。

「ははぁん。最近(バーチャの)身内戦ばかりで下がった勝率を、ここで取り戻そうって魂胆か。確かにここは、昼間っから一般客がわんさかいるからなぁ……」

俺はケンタを追って、店の中へと踏み込む。しかし、ケンタはバーチャコーナーには目もくれず、さらに奥へと足を進めた。その先には、見たこともないデカい筐体が……。



「『アヴァロンの鍵』？」

ほほう、ニューゲームか。確かに、人付きはなかなかのもんだ。四つある席はすべて埋まり、ギャラリーもたむろしている。

「おっと、ケンタはどこだ？」

……いたいた。お、ツムジもいるぞ。二人して何やら整理券のようなものをもらってる。よし、今だ。

「おう、お二人さん。こんなところで何をしてらっしゃるのかな？」

「あ……ヒ、ヒロくん」

「お……おう、ミヤモトか。いやなに、ちょっと興味のある新ゲームが出たもんでな。味見してみようかと」

「そういうときは、俺を誘えといつも言ってるだろ☆」

「いや、ロケってみねえと、面白いかどうか分からねじゃねえか。イケルと確信したら誘おうと思ってたんだよ。な、ケンタ！」

「そ、そうそう。なかなかイケそうだから、ヒロくんもやってみる？」

ち、なんだかうまくかわされた感じだな。まあいい、俺も素直に混ざるとすっか。

初参戦

「じゃあ、まずはあの自販機で、スターター(※2)を買ってきてよ」

ははあ、要は『WCCF』みたいなカードゲームだな。俺はサッカーに興味はねえから、あんときはパスしたが……。

「お、これが自販機か。ふ〜ん、いわゆるファンタジー系のゲームね。これなら予備知識なしに楽しめそうだな。うし」

千円でスターターパックを購入した俺は、さっそく箱の中身を確認。

「うい、買ってきたぞ。さあ、説明しやがれ」

「中に入っているプラスチックのカードは、戦績を記録するカード。バーチャのカードとほぼ同じだね」

「ふむふむ」

「30枚あるほかのカードは、実際にゲームで使うやつなんだ。戦うためのコマみたいなもんだね」

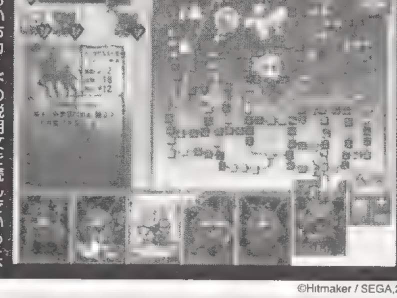
「最初は俺らが付いててやるから、まあプレイしてみろよ」

「ああ。俺は実戦派だからな」



ツムジ丸のアヴァ指南
『移動値を覚えよう』

ホルダーに戦闘を挑む順番は早い者勝ちだから、移動をスムーズに行なうことは必須。でも、追加移動マスがあるカードは覚えるのに一苦労だよな。俺はこれを、カードの絵柄から連想するようにしてる。例えば【アーマトード（青）】の場合、背景が森だから緑が追加移動分、【ン・キィー（赤）】ならバナナがあるから黄色が追加分、てな具合だ。でも、どう見ても真っ赤な【ケンタウルスヘル（赤）】あたりはちと苦労したぜ（正解は緑）。



いちいちカードの説明文を読んでいると、ライバルに先を越されちまう。ま、最初はしょうがねえんだけどな。

整理券をもらった後、ほどなく順番は回ってきた。うし、やったるか。

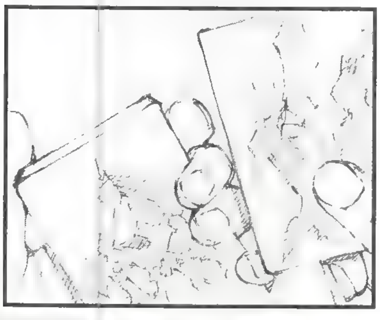
「まずはICカードとデッキ(※3)を挿してスタートだ」

「ん、始まんねえぞ？」

「まあ待て。このゲームは要するに、ターン制の鬼ごっこだ。つまり、ターンが切り替わる瞬間を待たないと乱入できないわけさ。お、来たぜ」

ファンファーレとともに、画面が切り替わる。俺の前には、箱庭のようなマップ画面と、配られた6枚のカードが並んでいる。

「……んで？」



ゲー事典
※1：アルカディアの常連の一人。シューティング好きで、ミヤモトの弟子的存在。※2　スターターパックのこと。中にはICカード1枚と取り扱い説明書、最初に使うことになる30枚のカードが入っている。※3　ゲームをするためのカードセット。本作では、30枚ちょうどに調整する必要がある。※4：ほとんどの設置店舗の場合、初期ライフは5である。



堀越健太（ケンタ）
見た目は幼いが、こう見えても外資系商社に勤務するサラリーマン。ミヤモトとは幼なじみ。『バーチャファイター4』の発売以降アルカディアに通うようになり、ツムジ丸の英才教育を受けている。

動け、動け!!

「いいかミヤモト、最大の目的は、鍵を持って『ほこら』というチェックポイントにたどり着くことだ。さっき『ホルダーターン』って表示されたろ？　鍵を持ってるヤツ、つまり『ホルダー』が動く番ってことさ」

なるほど。確かに『ホルダー』は、光っているマスに近づいていくな。

「ん？　ホルダーがほこらに着いちまったみたいだぜ。いいのか？」

「ああ。ほこらを3回踏まないと勝利にはならねえ。さあ、お前の番だ。ヤツの持っている鍵を奪いに行け」

「おう、まかせとけ」

～チェイサーターン～

うし、追いかけるぞ。………って、どっち行けばいいのよ。

「ヒロくん、全体マップ見て見て！」

なるほど、画面右下を見てみると、全体マップと書かれたボタンがある。

「ぽちっとな」

お。画面が切り替わり、マップ全体を見渡せるようになったぞ。え～と、問題のホルダーは左上か。

「じゃあ、画面を戻して左上を目指そう。カードを適当に触ってみな」

手持ちの6枚のカードに触れると、いろんなマスが光る。ほほう、これが移動できるマスってことだな。

～行動終了。ライフを消費～

「え？　カード使えねえぞ。おまけに体力みたいなのも減ったし」

「残念、時間切れだ。ライフはターン終了で減る(※4)からな」

な、何ぃ～!!

「まぁ、次に頑張ればいいさ。そうそう、ライフは戦闘に勝つか、鍵を持って『ほこら』に入ると増えるぜ」

「目的に向かってうまく立ち回っていれば、生き延びられるわけか」

暇になった俺様は、正面のデカいモニターに目をやった。すると、そこでは何やらモンスター同士がバトルを繰り広げているではないか。

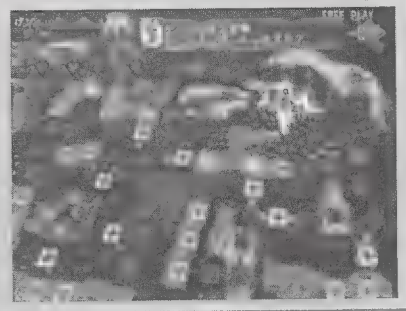
「ありゃ何やってんだ？」

「ホルダーに追い付いたからといって、鍵を奪えるとは限らねえ。そいつが配置したモンスターを手持ちのモンスターで倒してはじめて、鍵を手に入れられるってわけさ」



The☆アクシデント

こんちわ、ケンタです。ここでは、僕がやらかした失敗を赤裸々にぶちまけましょう。モンスターの中には、配置後に特殊能力が発動するタイプがいるんですよね。例えば、配置後に3マステレポートできる【チャロ】。鍵を持ってほこらに到着した僕は、最後の一枚になったコイツを自信満々に配置したんです。……しまった！　と思ったときは後の祭り。ほこらには到達できないわ、回復するはずだったライフを逆に減らすわ、むらがるチェイサーどもにタコ殴りにされるわ……。いやあ、ヒドい目にあいましたよ。



能力的にはかなり使える【チャロ】。ふだんはカワイイやつなんですけど、使い方を間違えると大惨事に……。



チェイサーからホルダーへ

～ホルダーターン～

ターンが替わり、先の戦闘で鍵を奪った新ホルダーが動き出す。同じ轍を踏まないためにも、この間にいろいろと考えておくか。

「ええと、ホルダーは次の『ほこら』を目指してるんだよな。てことは、俺の目的地もその近辺、てことか」

「そうそう、いい感じだ。自分のターンじゃないときは、次のために最適なルートを考えておくんだぜ」

次はカードをチェックしておくか。

……って、あれ？

「どのカードがどのくらい動けんのか、さっぱりわかんねえんだが」

「まずは、カードの色と、左下の羽のマークに注目だ」

「この【ツ・キィー】だと、色は赤で、羽マークの数字は2だな……」

「つまりそれは、赤のマスを2歩動ける、ってことだ。次に、そのカードに触れてみな」

「お、でかく表示されたぞ。ええと、『基本の移動値に加え……』」

「それは特殊能力だ。このカードの場合、赤2マス＋黄色2マスの範囲なら、どこでも動けるってことさ」

「ムズいな。カードの能力を見るだけでも時間が無くなりそうだ」

「ホントはゲームを始める前に覚えておきたいとこなんだがな」

う～む。頭がパンクしそうだぜ。

「よし、俺の言う通りにやってみろ。まずはこのカードで動いて……」

～チェイサーターン～

なんか手取り足取り感が高まってきて、俺的にはちとシャクだが、ここはツムジの言うことに従いつつ、理解度を高めたほうがトクだな。

「……ほら、追い付いただろ」

なるほど、かなりの遠距離に感じたが、うまく移動できるもんだ。

「おい、なんか戦闘モンスターを選べとか言ってるぜ。これは、剣のマークの数字（攻撃値）がデカいモンスターを選べばいいのか？」

「そ。分かってきたみたいだな」

～鍵争奪戦～

結果、今回の戦闘は俺の勝利。相手は耐久値を上げる『戦闘支援カード』なるものを使ってきたが、どうやらこっちには攻撃力を上げる戦闘支援カードがあったらしい。ツムジの言うままにそれを使い、俺はホルダーから鍵と2ライフをもぎとった。

～ホルダーターン～

ここからも、基本はツムジ丸のいいなり。俺はなんとかほこらにたどりつくことができた。

「これで『行動終了』か？」

「待て待て。防御のためにモンスターを置かなきゃダメだ。余ってるそのカードを配置しな」

「了解。しかし、こんとき余ってるカードが無かったらどうすんだ？」

「『ほこら』にたどり着いたことにはなるが、攻撃されると負け確定。しかも大ダメージを受けやすく、危険だ」

新カード登場

ほどなく俺のプレイは終了。ほこらを二つ回ることはできなかったが、まあだいたいこのゲームの基本は理解できた。まずはカードを覚えろ、これだな。

「おう、今プレイしたぶんのカードが出てきてるぜ。それを忘れずに持っていけよ」

「ほほう。プレイするたびに新カードがもらえるのか」

「それを組み込んでデッキを強化するわけさ。ある意味、デッキを考えてる時間のほうがプレイ自体よりも面白いかもな」

「ヒロくん、さっそく開けてみなよ」

ピリピリ……

「お、筐体から排出されてくるカードってのは光ってんのか。なかなかキレイじゃんか」

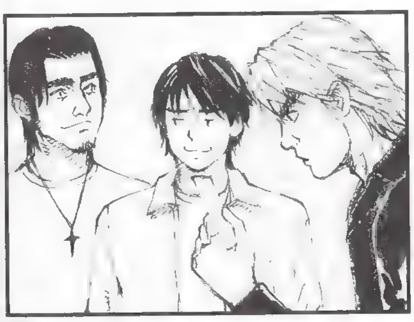
【ディープシーカー】

「何ッ！　ちょっと見せてみろ！」

「ん？　強いカードなのか？」

「ざ、残念。ただのサカナだったよ」

「そ、そうですね。確かにサカナだ」



次回予告

ミヤモトの初引きは強力レアだった！　しかし次号、このカードにツムジ丸の魔の手がしのびよることになる……。



DOLPHIN BLUE™

水上を舞い、動くもの すべてを破壊せよ!

ドルフィンブルー
■メーカー：サミー
■ジャンル：シューティングアクション
■操作方法：8方向レバー＋3ボタン
■発 売 日：2003年8月（稼働中）
■使用基板：ATOMISWAVE（ロムカートリッジ）

IMPRESSION

きれいなアクションゲームは久々で、前半ステージの難度の低さや、3種の戦闘シーンは取っ付きやすく、そう快感抜群。海を舞台にしているので、夏にぴったり!

攻略第2回になる今回は、中盤戦のLOG 3をポイント別に攻略。水上シーンのみで構成されたこのステージは、弾を撃たれる前に倒すのがポイントになるぞ。また、最後にはLOG 2の隠し勲章も公開だ。

LOG3 追跡！帝国軍輸送路

LOG 3は水上シーンのみで構成されているため、Sゲージのたまり方が早い。Sアタックを多用して難所を切り抜けよう。





SCENE:1

最初のシーンは、海底坑道での戦闘。レールの上を走り抜けるコンテナに、敵やアイテムがドッサリある。

遠距離から攻撃していると、弾や手りゅう弾で押されてしまうので、接近戦を仕掛けて、弾を撃たれる前に倒すのが正解だ。

POINT 1

SCENE 1は大きく三つに分かれている。最初は前方から、次は左右から銃撃、最後は左右から破壊可能弾を撃ってくる。最初は画面前方を維持し、コンテナを攻撃しつつ兵士は近接攻撃で倒そう。



前方を維持し、下から攻撃していく。コンテナは少し固いので注意が必要だ。

POINT 2

最初の部分以外は後方を維持していく。後方からコンテナの兵士を倒しつつ、前方の敵はSアタックで対処しよう。SアタックはLv2orMAXで使うこと。弾も多くなっているので、着地には注意しよう。



前方の敵はSアタックで倒していく。着地するときに弾に当たらないようにしよう。

Sアタックで全滅を狙う

SCENE 1はSアタックを[illegible]よく使えば[illegible]。[illegible]Sアタックで、敵が出現してきたらすぐに使っていこう。また、後半で後方から来るコンテナは、レール[illegible]



最後は前方と後方からコンテナが出現。とりあえずSアタックで1台破壊すれば[illegible]

[illegible]レールにコンテナ群が出る。最初と後半で2回Sアタックを使おう。

SCENE 2補足：本文では触れていないが、SCENE 2のラストには放物線を描く弾を撃つ中ボスが出現する。ただし、単に自分を狙って放物線の弾を撃つだけなので楽勝だ。Sアタックを使うときは、着地際が非常に危険なので注意したい。使わない方が安全かもしれない。



SCENE 2も基本は前へ。後方の敵に気を付けつつ、砲台にはSアタックだ。

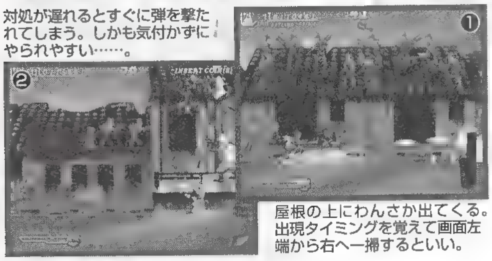
SCENE 2では一変して強制スクロールが極端に遅くなる。背景の建物から敵兵士が大量に出現し、水中の土管から砲台が出てくるぞ。敵兵士が撃つ弾や手りゅう弾が多いので、早めに多く倒していこう。

基本的には画面前方で待機しておき、上撃ちで敵兵士を処理していく。ここで後方に兵士が出現したらすぐに後退して倒し、再び前へ移動しよう。後方に砲台が出た場合は、後方Sアタックで倒すといいぞ。



紅 胡蜂(ホン フーフェン)准将

欲しいものはどんな手段でも！　愛と策略の紅い女王女誘拐の実行犯で、旧蘇州・上海跡地の帝国輸送基地で主人公たちを待ち構える！



対処が遅れるとすぐに弾を撃たれてしまう。しかも気付かずにやられやすい……。

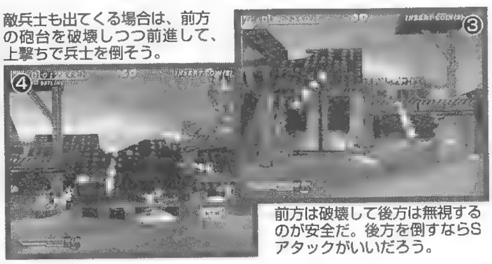
屋根の上にわんさか出てくる。出現タイミングを覚えて画面左端から右へ一掃するといい。

前半

前半では、大量の敵兵士が屋根の上に出現するところが最初のポイント。手りゅう弾を投げてくるので端から一掃しよう。中央でもたつくと手りゅう弾が厄介なので注意。次は左写真のポイント。弾を撃たれることがあるので、集中しておこう。

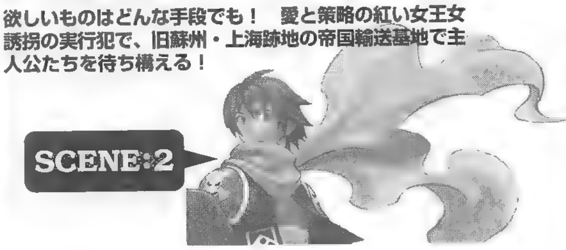
後半

赤い鉄骨が見え始めると、砲台が出現する土管の数が多くなる。砲台は画面前方と後方で2回出現し、前後の砲台に挟まれることが多い。挟まれた場合は、前方の砲台を破壊して、後方の砲台は無視するといい。後方の砲台から弾が来るなら、後方Sアタックで対処しよう。



敵兵士も出てくる場合は、前方の砲台を破壊しつつ前進して、上撃ちで兵士を倒そう。

前方は破壊して後方は無視するのが安全だ。後方を倒すならSアタックがいいだろう。



LOG 3 SCENE 2 MAP

FROM SCENE 1

○：砲台の出現場所　●：中ボス出現場所



写真①　写真②　写真③　写真④

TO SCENE 3

中ボス

SCENE 1の最後で登場した中ボスが再び出現。この中ボスは機体の真下に攻撃できないので、真下から上撃ちをしていれば楽勝だ。ジャンプSアタックのMAXを1回、Lv2を1回使えばすぐに倒せるだろう。





中ボスは真下に入れば楽勝。水面のタイヤやアイテム樽に注意。

「高速スクロール」

ロケットランチャーを撃ってくるザコの群れを倒したら、高速スクロールが始まる。ここでは建物に兵士はいるものの、攻撃はしてこない。また建物の外壁をドンドン破壊できるので、ひたすら上撃ちをして破壊しつつ、水面に浮かぶアイテムを回収していこう。

序盤

このシーンでは水面を漂うトゲ付きのタイヤが邪魔になる。これをジャンプで避けながら戦うことになるぞ。前半では砲台が出現した後、高速艇から兵士が上空にばら撒かれる。兵士がばら撒かれると、タイヤを避けるときに攻撃されやすいので注意。





最初の砲台はしゃがんで攻撃すれば安全。高速艇はLv2Sアタックで破壊しよう。

ドルフィン事典

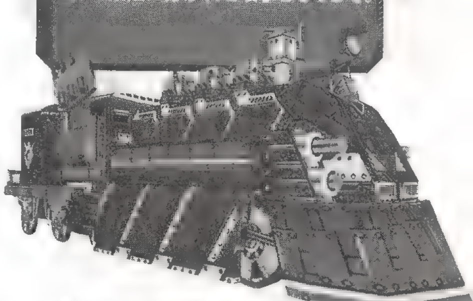
中ボス補足：SCENE 3の中ボスを倒したときにタイヤがあると、これも一緒に破壊されて勲章になるようだ。また、Sアタックで破壊できるタイヤもあるぞ。Sアタックの使いどころを研究してみよう。

LOG 3 BOSS

八式 強行輸送列車

『黄金龍』

このボスは巨大な機関車になっていて、3段階に分かれて攻撃してくるぞ。



第一段階

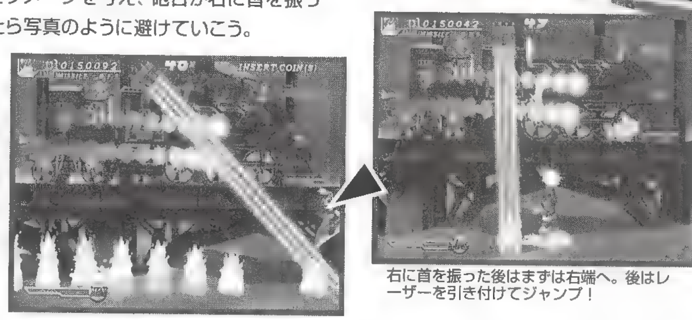
第一段階では胴体から巨大なミサイルを射出してくる。このミサイルはいったん後方に移動した後、前方に向かって移動してくる。ミサイルの高度は一定ではないので、ジャンプで避けるかしゃがんでかわすかを素早く判断しよう。なお、本体に一定ダメージを与えると射出間隔が短くなるぞ。



ミサイルの動きからすると、左下が安全になりそうだが、全然ダメ。ミサイルの高度を素早く見極めてジャンプしていこう。もちろん右端に近い位置で対処すること。

第二段階

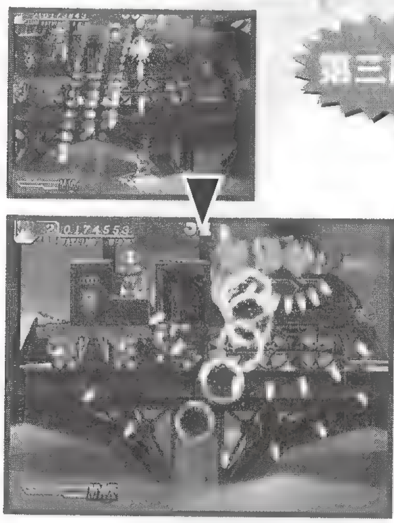
第二段階は振り子のように動く砲台からレーザーが来る。砲台は左→右と首を振った後、自分が居る角度になるとレーザーを撃ってくる。最初は砲台の真下でダメージを与え、砲台が右に首を振ったら写真のように避けていこう。



右に首を振った後はまずは右端へ。後はレーザーを引き付けてジャンプ！

第三段階

第三段階では最初に放物線を描く弾をばら撒いてきて、しばらくすると8WAYに分裂する弾を3発出してくる。放物線を描く弾はある程度自分の位置を狙っているので、画面端近くから引き付けつつ、逆サイドへ移動するのが理想だ。8WAY弾のときにジャンプSアタックを使い、左端近くに着地していけば、その後のばら撒き弾を避けやすいぞ。



㊢情報 スコアアップの第一歩

LOG 2の隠し勲章の場所と、速攻勲章の取り方を公開。これでスコアに大きな差が付くぞ

LOG 2 隠し勲章

LOG 2からは一部の地形に勲章が隠されている。左写真の位置がその場所で、弾を撃ち込むことで出現させられるぞ。ジャンプ下撃ちやしゃがみ撃ちを駆使しよう。

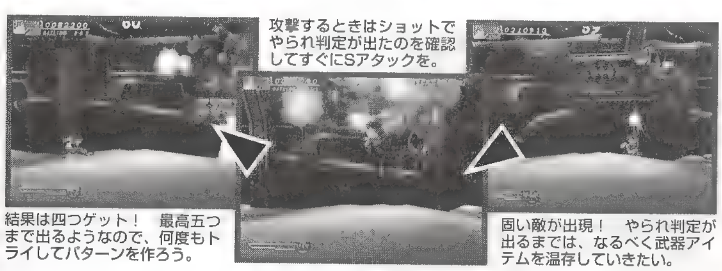
速攻勲章を知る

速攻勲章は、基本的に中ボス&ボスクラスの耐久力のある敵が落とす勲章で（一部、道中にもアリ）、早く倒せばその分だけ多くの勲章が出るようになっている。

この速攻勲章を多く出すためには、中ボス&ボスの前で出る武器アイテムを温存し、なおかつSアタックもMAXにして挑むのが重要だ。

中ボスクラスの敵は最初にSアタック、それでも倒せないならLv2Sアタックを当てていく。そしてボス戦では、形態変化の直前で高レベルのSアタックを使ってしまうともったいないので注意したい。

ちなみに隠し勲章、速攻勲章ともにステージクリア時の階級を上げるために役立つぞ。



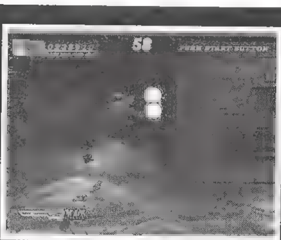
攻撃するときはショットでやられ判定が出たのを確認してすぐにSアタックを。

結果は四つゲット！　最高五つまで出るようなので、何度もトライしてパターンを作ろう。

固い敵が出現！　やられ判定が出るまでは、なるべく武器アイテムを温存していきたい。

LOG 2 隠し勲章はココだ!!

地上シーンは見逃しやすいポイントが多いので注意しよう。



水中シーンではココのみ。普通にプレイしていても見つけやすい。



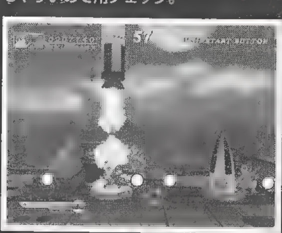
地上シーン最初の隠しがココ。砲台の弾に注意すればいい。



地上シーン二つ目はココ。先を急ぐと見逃しやすいので要チェック。



ミサイル発射口の根本にいくつかある。前方の敵を倒した後に回収しよう



前の写真の続きの場面。隠し勲章の数を覚えてしまおう。

ドルフィン事典 **ボス第三段階**：一番死にやすいのは、8WAY弾を避け終えた瞬間に、ばら撒き弾が置いてあるというパターン。慣れてきたら、8WAY弾の最後の1発でSアタックを使うようにするといい。無敵時間中にばら撒き弾から離れるようにするわけだ。

圧倒的なスピード感に酔いしれろ！

F-ZERO AX



[illegible]

みんな、「F-ZERO AX/GX」で熱い夏を満喫したかな？ 夏休みはもう終わりだけど、「F-ZERO」フィーバーはまだ終わらない！ 今月は、タイム短縮のための上級テクニック紹介＆シリンダーウェーブのコース攻略、よもやまデータ集の3本立てでお送りするぞ!!

Impression

本作の華は、やはりタイムアタック。百分の1秒を縮めるために試行錯誤して、記録を更新したときの感動は格別だ！

F-ZERO AX
- メーカー：アミューズメントヴィジョン/セガ（監修：任天堂）
- ジャンル：レース
- 操作方法：特殊ステアリング＋2ペダル
- 発売日：2003年6月下旬（稼働中）
- 使用基板：TRIFORCE

速いヤツは知っている！ タイム短縮のコツはこれだ!!

F-ZERO AX 上級テクニック集



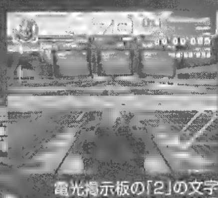
全国のスピードジャンキーたちの手によって、続々と発見されている"スーパーテクニック"。本作ならではの走行テクを、ここでまとめて紹介しよう。

上級テク① ロケットスタート

レース開始直前に「3」→「2」→「1」とカウントダウンが入るが、このとき「1」「2」のカウントでアクセルを踏むと、マシンがレース開始直後から速いスピードでスタートする。これが「ロケットスタート」と呼ばれるテクニックだ。アクセルを踏むタイミングに失敗すると、スタート直後にスピードが上がって、そこから急に減速してしまうが、タイム短縮のためには必須のテクニックなので、ぜひトライしよう。



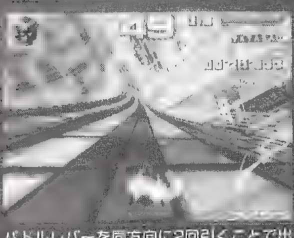
ロケットスタートに成功すれば、減速すること無くマシンが加速していく。



電光掲示板の「2」の文字が消えるときくらいを狙ってアクセルを踏もう。

上級テク② サイドアタック横移動

普段はライバルマシンを攻撃する手段として使うサイドアタックだが、一瞬にしてマシンが横に移動する特性を利用すれば、走行ラインを修正する手段としても使える。スピードが落ちることも無いので、コーナー進入時に素早くアウトへ寄りたいときなどに使っていくといい。

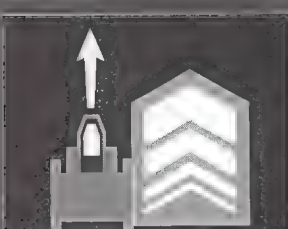


パドルレバーを同方向に2回引くことで出せるサイドアタックに、こんな使い方が！

上級テク④ ダッシュプレートの端踏み

ダッシュプレートの上を通過すると、マシンが加速するというのは周知の事実。このダッシュプレートの端部分にマシンをギリギリ乗せるようにして通過すると、普通に通過したときよりも大きな加速が得られるのである。

しかしこのテクニックを実践するには、ダッシュプレートのギリギリ踏めるかどうかという所を通過しなければならないため、ダッシュプレート自体を踏み損ねるというリスクもある。繊細なステアリング操作が要求されるぞ。



ダッシュプレートの端を踏め！



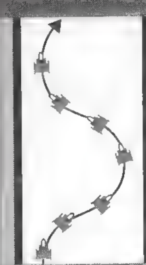
ソニックオーバルのような簡単なコースなら、十分に実戦投入可能なテクニックだ。

上級テク③ 連続ドリフト

[illegible]このゲームでは、ドリフト中にマシンのスピードが[illegible]アップする。それなら[illegible]コーナーだけでなく、直線コースでもドリフトで走っていけば[illegible]というテクニックが[illegible]である。

このテクニックは、マシンをドリフト状態にするという性質上、グリップ性能の低いマシンがやりやすい。また、短い距離でマシンを高速域に持っていくために、マシンのセッティングは加速重視にしておくといいぞ。

直線コースでも蛇行しながらドリフト走行！





上の写真のような直線コースでもドリフト走行[illegible]

F-ZERO事典 [illegible]ドリフト：上で紹介している連続ドリフトをさらに[illegible]というテクニックがある。やり方は、マシンがドリフト体勢に入った瞬間にイン側のパドルレバーを[illegible]というもの。これにより、ドリフト[illegible]することができる。ただし、パドルレバーを[illegible]マシンを制御するのが非常に難しく、[illegible]な操作が必要。



コース攻略　STAGE：ポートタウン

シリンダーウェーブ

コース全体がチューブ状という、異質のステージ。途中にはジャンプポイントもあり、ダイナミックなレースを楽しめるぞ！

3LAPS	難易度	ターゲットタイム
TO GO	★★★★☆☆	02'26"000

コース全景（真上）



コース全景（真横）



コース全景（斜め）

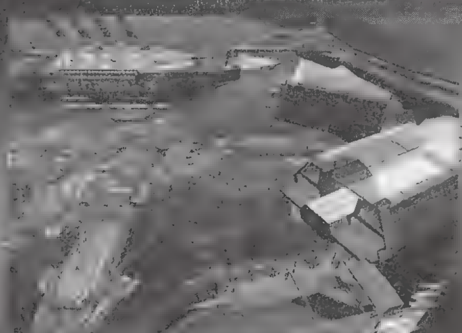


コースの特徴

コースがチューブ状であるため、壁などは存在せず、コース全体に強力な重力が働いているため、コースアウトすることも滅多に無い。しかし、適当なラインで走っても、レースで1位を取るのは困難。ダッシュプレートの位置を把握しよう。

ステージ設定

富が築いたバベルの塔



25世紀は惑星間交易の時代といわれる。巨万の富を生む惑星間交易に乗り遅れないよう、各惑星はこぞって大型船舶を係留できる宇宙港を建設し、その規模と施設の充実を競っていた。そんな時代を開拓したのが、交易の中継地点としてなお発展するポートタウン宇宙港である。地上6000メートルの巨大なシャフトを中心にした多層構造に最新の技術と設備が惜しげ無く投入され、宇宙最高の密度と規模を誇っている。

シリンダーウェーブ　インターネットランキング　トップ10（8月10日現在）

順位	プレイヤー名	タイム	使用マシン	セッティング	ホームタウン	アップデート
1	[illegible]	01'39"336	DARK CONDOR		大阪府	03/7/29
2	PU	01'42"985	DARK CONDOR		長野県	03/8/3
3	<~_~>	01'44"037	DARK CONDOR		東京都	03/8/8
4	クロひメ	01'49"009	DARK CONDOR		福岡県	03/8/7
5	DJノレイージ？	01'50"753	DARK CONDOR		茨城県	03/8/8
6	[illegible]	01'54"504	DARK CONDOR		東京都	03/8/3
7	ワンダー	01'55"414	DARK GRAMPUS		兵庫県	03/8/5
8	KAZU！	01'55"956	DARK CONDOR		神奈川県	03/7/26
9	[illegible]	01'56"188	DARK CONDOR		岐阜県	03/8/1
10	[illegible]	01'57"027	RAVE GRAMPUS		東京都	03/7/20

F-ZERO 事典　インターネットランキング講評：トップ10までの1分台という驚異的なタイムは、いずれも前述の「合力ドリフト」と呼ばれるテクニックを使って出されたものと思われる。このテクニックを使うには、グリップEマシンの加速セッティングが最適で、DARK CONDOR(ダークコンド

POINT A　ダッシュプレートを確実に通過せよ！



[illegible]



コースを左回りしながら、二つ目のダッシュプレートに備える。



二つ目・三つ目とは逆の位置にあるので、踏み損ねやすい。要注意。

POINT Aのように、シリンダーウェーブには、チューブ状のコースの表と裏にダッシュプレートが多数存在する。そのため、ダッシュプレートに乗って加速したら、チューブ状のコースを捻って走る感じのラインを取り、次のダッシュプレートに備えるのが基本方針となる。

ただし、コーナーでのライン変更(ハンドリング)には十分に注意を払うこと。派手なドリフトをしてしまうと、路面からマシンが離れてしまう。チューブ状のコースでは、空中でマシンを制御するのが難しく、大きな[illegible]につながるので要注意だ。

POINT A最初のダッシュプレートを通過した後は、[illegible]

POINT B　ピットエリアでエネルギーを回復







POINT Bで難しい部分となるのは、POINT Aからのライン取り。チューブ状のコースの外側にしかピットエリアが無いため、POINT A最後のダッシュプレートを通過してからそのまま真っすぐ走っていると、ピットエリアとは反対側のコースを走ってしまい、エナジーメーターを回復できない。POINT A最後のダッシュプレートを通過したら、すぐにコース裏側へ回ろう。ブーストを使用できない1周目に関してはピットエリアを無視してもいいが、2周目以降は後述するPOINT Cでピットエリアを通過しない方がいいため、ここで確実にエナジーメーターを回復させること。

ピットエリアを通過した後は、右コーナーを曲がりつつ再びコース裏側に回って、ダッシュプレートを通過。そのまま道なりにダッシュプレートが連続するので、確実に通過していこう。

POINT C　分岐点ではダッシュプレート地帯へ



この先に、ピットエリアとダッシュプレート地帯の分岐が[illegible]

POINT Bを抜けた後は、ダッシュプレートを通過し、360度グルッと曲がる右コーナーへ進入。コーナー途中にあるダッシュプレートを通過すると、やがてチェックポイントが見えてくる。

POINT Cの注意点はここから。この先、コースがピットエリア地帯とダッシュプレート地帯の二つに分岐するのだが、そのまま直線的なラインを取るとダッシュプレート地帯へ、少し道を外れるとピットエリア地帯へと向かう。タイム短縮を考えるならば、ここは迷うこと無くダッシュプレート地帯へ。逆に、エナジーメーターを回復させたいならば、ピットエリアを選択するといい。ただし、ピットエリアのある方は、右ページのマップを見ても分かるように、コース自体が膨らむ感じの作り。遠回りとなるため、その分タイムロスになることはいうまでもない。

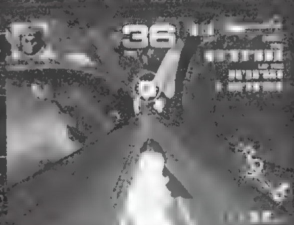


エナジーメーターに心配が無い限り、チェックポイント通過後はダッシュプレート地帯へ。



ダッシュプレート地帯は、ストレートコース。二つあるダッシュプレートで加速しよう。

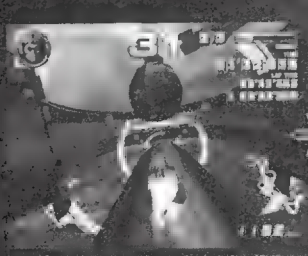
POINT D　周回を終えるジャンピングポイント



上り坂部分にも表裏にダッシュプレートが存在。忘れるな

終盤にある、最もチューブ状のコースが太くなり、なおかつ捻っている部分。ここにある四つのダッシュプレートで加速して坂を上ると、チューブ状のコースがマシン1台分くらいまで細く＆狭くなる。ここがPOINT D。周回を終えるジャンピングポイントだ。

ここはコースが細いため、マシンを直線的に走らせないとチューブ状のコースをグルグル回り、失速してしまうことに注意。路面が白線模様になっている部分からはみ出ないように真っすぐ走るといいぞ。また、ジャンプ中は空中に居るときのマシン制御が大切。失速しないようにステアリングをうまく調整し、空中でもマシンを加速させよう。ただし、飛び過ぎは次の周回のスタート地点にあるダッシュプレートを見失う傾向にあるので注意。失速してしまった場合は、速やかに着地した方が無難だ。

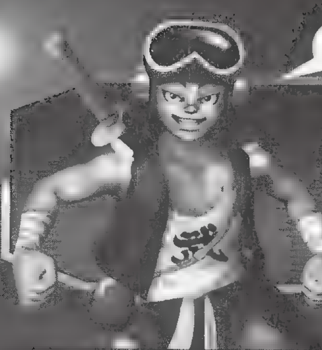


コースが細く＆狭くなるジャンピングポイント手前。マシンを真っすぐに走らせて



華麗なジャンプを決めよう。遠くへ飛ぶよりも、加速させつつ早く着地した方がいいぞ。

F-ZERO事典　**ジャンプの軌道**：ジャンプ中はステアリングを上に傾けて、マシンを下向きにした方が加速できる。逆にステアリングを下に傾けると、より遠くへ飛ぶことができるが、マシンは失速してしまうので注意しよう。また、ジャンプ中でもエナジーメーターがあればブーストをかけられる。マシンを下に向けつつブーストをかければ、より大きな加速を得られるぞ。



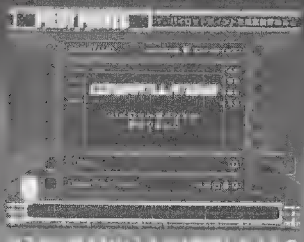
覚えておけば、楽しさ倍増!!

F-ZEROよもやまデータ集



スタッフゴーストマシンと戦う方法、パイロットランクのリスト、通信対戦時に役立つちょっとした小ネタなど、「F-ZERO AX」に関する"よもやまデータ"を集めてみた。キミはいくつ知ってる?

パイロットランクについて



[illegible]

F-ZEROライセンスカードに印字されるパイロットランク。そのパイロットランクの昇格に必要なポイントやノルマを、下のリストにまとめてみた。リストを参考にさらに上のランクを目指してプレイしてみよう。ただし、一部の上級パイロットランクについては、まだ謎の部分が多い。これらに関しては、次号以降で触れていこう。

パイロットランクリスト

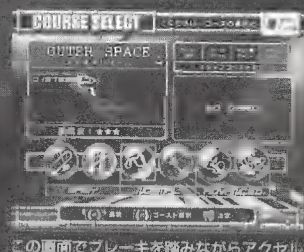
ライセンス	ポイント	レースモード(対戦プレイ)	タイムアタックモード
パイロット候補生	1	ノルマ無し	ノルマ無し
15級ライセンス	5000	ノルマ無し	ノルマ無し
14級ライセンス	10000	ノルマ無し	ノルマ無し
13級ライセンス	15000	ノルマ無し	ノルマ無し
12級ライセンス	20000	ノルマ無し	ノルマ無し
11級ライセンス	25000	ノルマ無し	ノルマ無し
10級ライセンス	30000	ノルマ無し	ノルマ無し
9級ライセンス	40000	ノルマ無し	ノルマ無し
8級ライセンス	50000	ノルマ無し	ノルマ無し
7級ライセンス	70000	ノルマ無し	ノルマ無し
6級ライセンス	90000	ノルマ無し	ノルマ無し
5級ライセンス	110000	ノルマ無し	ノルマ無し
4級ライセンス	130000	ノルマ無し	ノルマ無し
3級ライセンス	150000	ノルマ無し	ノルマ無し
2級ライセンス	180000	ノルマ無し	ノルマ無し
1級ライセンス	210000	ノルマ無し	ノルマ無し
A級ライセンス	250000	ノルマ無し	ノルマ無し
S級ライセンス	300000	ノルマ無し	ノルマ無し
SS級ライセンス	350000	ノルマ無し	ノルマ無し
マスターライセンス	500000	ノルマ無し	ノルマ無し
M.V.P.	700000	全6コースで1位を獲得	全6コースでターゲットタイムをクリア
FIGHTING EXPERT	1000000	1コース以上で勝率が3割以上	–
RACING EXPERT	1000000	–	1コース以上でスタッフゴーストに勝利
TWISTER	1500000	累計撃破数100台以上	–
ACE PILOT	1500000	2コース以上で勝率が3割以上	–
SPEED STAR	1500000	–	2コース以上でスタッフゴーストに勝利
GRAND BREAKER	????????	?????	–
GRAND CHAMPION	????????	?????	–
GRAND MASTER	????????	–	?????
DESTROYER	????????	?????	–
EMPEROR	????????	?????	–
KAISER	????????	–	?????
TYRANT	????????	?????	–
SPECIALIST	????????	?????	–
LEGEND	????????	–	?????
?????	?????????	?????	–

F-ZERO AX チャンピオンシップ 開催中!

現在「F-ZERO AX/GX」のオフィシャルサイト上で、「F-ZERO AX チャンピオンシップ」と呼ばれるイベントレースが開催されている。レース概要は以下の通り。腕に覚えのある人は、ぜひ参加してみよう。

開催期間	: 8月22日(金) 12:00 ~ 9月8日(月) 12:00
参加資格	: 日本全国の『F-ZERO AX』パイロット
走行コース	: スクリュードライブ(エアロポリス)
エントリー可能マシン	: 『F-ZERO AX/GX』のデフォルトマシン全41台
オフィシャルサイト	: http://f-zero.jp/

スタッフゴースト出現コマンド



この画面でブレーキを踏みながらアクセルをON。これでスタッフゴーストと戦える。

タイムアタックモードでは、走行中に出現するゴーストマシンを選べる。このとき、「チャンピオンゴースト」にカーソルを合わせて、ブレーキを踏みながらアクセルをONにすると、「F-ZERO AX」開発スタッフが操るゴーストマシンが出現。スタッフゴーストの各コースのタイムと使用マシンは下表の通り。キミは勝てるかな!?

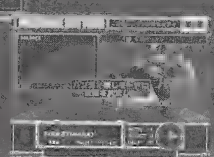
『F-ZERO AX』スタッフゴーストリスト

ステージ/コース	スタッフゴーストタイム	スタッフゴースト使用マシン	ターゲットタイム
ミュートシティ ソニックオーバル	1'54"930	ファットシャーク	2'12"000
エアロポリス スクリュードライブ	2'06"823	ローリングタートル	2'25"000
アウタースペース メテオストリーム	2'10"367	ファイアスティングレイ	2'28"000
ポートタウン シリンダーウェーブ	2'08"319	ファットシャーク	2'26"000
ライトニング サンダーロード	3'19"101	ファイアスティングレイ	3'42"000
グリーンプラント スパイラル	3'51"572	レインボーフェニックス	4'13"000

通信対戦プレイ時の各種設定方法



普段は全30台のマシンで行なわれるレースモードを、プレイヤーマシンのみで遊ぶことができる。



ガチンコで対戦したいときは、ハンディキャップをオフ。これで後位マシンのアシストが無くなる。

「集中してタイムアタックをやりたいから、対戦は勘弁!」、「CPUマシン無しで、友達とガチンコ対戦がしたい!!」——そんな願いをかなえてくれるコマンドが、本作にはしっかり用意されている。下のコマンドリストを参考に、ゲーセンで存分にプレイしようぜ!

通信対戦プレイ時の各種設定コマンド

設定内容	コマンド
[illegible]キャンセル	プレイモード(レースモード/VSバトルモード)選択時に、ブレーキを踏みながらアクセルで決定
CPUオフ (プレイヤーマシンのみで対戦)	使用マシン選択時に、ブレーキを踏みながらアクセルで決定
ハンディキャップオフ (後位マシンのアシストオフ)	マシンセッティング時に、ブレーキを踏みながらアクセルで決定

F-ZERO 事典 イベントレース補足：イベントレースへの参加方法は、開催期間中にF-ZEROライセンスカードを使って[illegible]ドで指定コースをプレイし、プレイ後に表示されるパスワードをオフィシャルサイトの「F-ZERO.jp」で登録するというもの。オリジナルマシン[illegible]ーできないので注意しよう。

泣く子も黙る最終決戦、生き残ることができるか……!?

DEMOLISH FIST

Impression

出回りもよく、ボタンを連打する姿もゲーセンの日常的な光景となってきた「デモリッシュフィスト」。知り合いのゲームライターや関係者からも、「あのゲーム、いい味出してるよなあ」と言われることが多いです。願わくば、サントラ発売など広がりを見せてほしいトコロ。

「決して1コインクリアも無理ではない！」と宣言したライター、カイゼルちくわの元、硬派3D格闘アクションゲーム「デモリッシュフィスト」のファイナルデモリッシュインフォメーションをお届けしよう。
まずは、隠しコマンドを公開しよう。

デモリッシュフィスト
- ■メーカー：ディンプス/サミー
- ■ジャンル：3D格闘アクション
- ■操作方法：1レバー＋3ボタン
- ■発売日：2003年6月下旬（稼動中）
- ■使用基板：ATOMISWAVE（ロムカートリッジ）

デモリッシュフィスト隠しコマンド

ゲームを始めるときに、レバー⬆＋A＋G＋Jを押しながらSTARTボタンを押して始めよう。ボス戦で何かが変わるぞ!!

Text：福田サクテル＆カイゼルちくわ



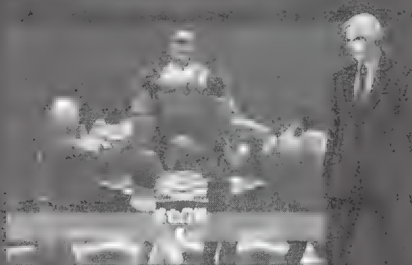
元ミッショナリーズのリーダーで、エンジの師匠であるアルヴィン。プロテセルを制御できる強靭な精神力の持ち主だ。彼がエイト化した状態でパーティコモードが発動できるのも、至極当然である。

終末存在エイトとは？

元ミッショナリーズのリーダーであるアルヴィン、そしてケインはプロテセル投与によって、エイト(8)と呼ばれる存在に変貌する。二人のエイト化に差異が生じるのは何故だろうか？

アルヴィンのプロテセルは旧式で、完全に彼の肉体と同調し、自らの精神でエイト化の制御が可能である。

これに対し、ケインはレオたちに敗北し、限界まで消耗した肉体に、規定量をはるかに超えた最新の特殊プロテセルを投与したために、プロテセルのリミッターが崩壊、ケインの全生体リソースを食い尽くした揚げ句、一種の量子崩壊を起こし、実空間と理論空間の境界を破壊するほどに暴走してしまったのだ。



ケイン・ムラサメの心の最奥には、停滞し、腐臭を放ち始めた人類文明に対する強烈な破壊衝動が渦巻いていた。神呪麗子の事故死という悲劇も、ケインにとっては福音であったといえよう。

ケイン・ムラサメ失踪の謎

最終ボスにして、一連の事件の首謀者であるケイン・ムラサメ。彼の行動とその結果、そして彼の目指した世界を考察してみよう。

米民主党の上院議員であるケイン・ムラサメ。次期大統領はもとより、やがて迎えられるべき世界恒久平和のリーダーとさえ目されていた。

だが、誰よりも真摯に理想を追求するケインは、やがて彼なりの人類救済プランを構築する。「無制限かつ無差別の相互殺戮行動」。それこそが人類を高める、いや生物として生きる唯一の道であると……。

そして、人類を完全無比な戦闘生物へと「進化」させるための実験室として、ケインは公海上に人工都市セクター7を創造。さらにはその輝かしき成果としてナノデバイス「プロテセル」を産み出すに至った。

メトセラ研究所の神呪麗子からプロテセル開発が最終段階を迎えたことを知ったケインは、ついに人類世界の次期指導者という仮面を外し、専用のエアリムジンをインド洋上のセクター7へと向かわせる。

ただ、現在では犯罪組織の巣くつと化したセクター7へ、米上院議員が自ら赴くという行為はあまりにも不自然であるため、ケインは「[illegible]リー」にて開催される「世界賢人会議」への出席とし、その途上であえて「セクター7への墜落」というアクシデントを装ったのだ。

デモリッシュフィスト

シークレットファイル

ゲーム本編では明かされることの無い、さまざまな背景や渦巻く思惑。「デモリッシュフィスト」の世界観を補完するために、ここにその極秘資料の一部を公開しよう。

暴虐医学の結晶 プロテセル

老化により衰えた細胞を分子レベルで修復・再構築し、奇跡の若返り効果を生み出す「プロテセル」。だがその実体は、ケイン・ムラサメと神呪麗子が産み出した、生体改変デバイスだった……。

プロテセルは細胞に分子レベルで作用する医療用ナノデバイスである。被験者に投与した場合、プロテセルはその生体リソースを活動源とし、驚異的なスピードで細胞を修復、再構築する。また、さまざまな機能ロジックをプログラムすることで、通常の生体修復能力を超えた機能を持たせることも可能である。ただ、生体リソースが被験者の生命を脅かすほどに枯渇した場合、プロテセルはリミッターを起動し、その活動を自動的に停止する。そのため、リミッターをあえて崩壊させるようなプログラミングおよび投与を施した場合、異常増殖したプロテセルによる肉体破壊が発生する恐れがあり、その結果はまったく保証できない。



神呪麗子はケインの愛人である。ケインは、彼女の愛と才能を利用して「プロテセル」を開発させた。ケインは、彼女が命を落とした後も、プロテセル蘇生で彼女をゾンビ化し、研究を続けさせた。死後も、彼女のケインに対する恋慕の情は変わることは無かった。

ゲー事典 デモリッシュフィスト開発秘話：4面中ボスの「アラクニド」、実は最初は「アポロ」という、名前だけカッコイイ火の玉男でした。ただあまりにも人間型の敵ばかりなので、急きょ変更され、ゲロゲロな呪怨肉塊アラクニドさんに……。アポロは一定ダメージを受けると武器の火炎放射器が爆発し、自ら全身火の玉男と化して画面全体を荒れ狂う捨て難いキャラでした。

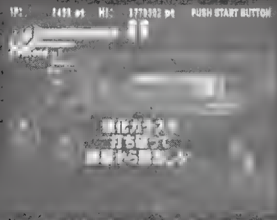
最終ボスへの道 ステージ5生存術

まずステージ5で注意すべき点は、にっくき茶色の肥満ザコ・ブッチャーを画面外に放置しないこと。画面外からでも高速突進してくるので、ほかの敵との交戦中に不意打ちされると対処できない。

さらに、アンデッドと同じ高性能な技を使う最強のザコ・パニッシャーと、ためモーションの後に刀でガード崩し攻撃を2回繰り出す（実質的に2発目はガード不能）ゲンオウの波状攻撃も強烈。特にエリア2ではキツイので、道中の箱に入っているムラマサで容赦無く各個撃破が基本。

また、エリア3の冒頭では毒ガス室イベントが発生するが、ここは即バーティゴ発動で突破しないとライフを半分以上失う可能性がある。かなり厳しいが、バーティゴゲージをここまで持ち越せるよう、エリア2後半は禁バーティゴで突破するしかない。

エリア[illegible]とエリア3のラストには、体力全快アイテムが用意されている。ここを突破できれば後はボス3体を残すのみ。最後まで諦めるな！



このイベントでは、[illegible]とともに[illegible]のダメージが入る。バーティゴ必須！

ステージ5 BOSS 終末導者 エイト

以前の作戦時にこの地で命を落としたはずの、当時のミッショナリーズ隊長アルヴィン。エンゾの師匠でもある彼が禁断の技術、プロテセル蘇生によってよみがえり、人智を超えた力を振るうエグザイルの最高指導者としてミッショナリーズの前に立ちふさがった——。


エイトは素早く連続で攻撃を繰り出してくるので、槍を避けたら、次の攻撃を回避する際に槍が邪魔にならない位置に急いで移動。

ホーリーサイズ

3本の電撃の槍を胸の前に作り出し、それをつかんで投げ付ける。この槍は胸の前に出現したときから、投げ付けられて地面に突き刺さり消えるまで、ずっと攻撃判定を持っている。しかも地面に刺さった後、消えるまでの時間もかなりあるのでので非常に厄介だ。

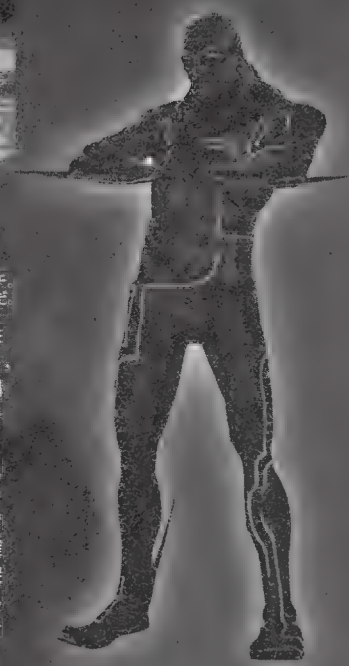
投げ付ける瞬間にダッシュやジャンプで確実に回避するのはもちろん、次の攻撃を回避する際に地面の槍を踏まないように要注意！

フォトンブレイク


衝撃波を伴う、飛び道具のようなパンチ。絶対にくらっちゃいけない高威力の攻撃だ。

射程、威力ともにかなりの性能を持つ必殺パンチ。しかし、発動前にかなり分かりやすい構えモーションが入る上に、ガード可能でガード崩し属性も無い。

この攻撃のモーションが見えたら即座にボスの方へ向き直りガード。素早くダッシュ攻撃で反撃すれば、コンボ攻撃まで確定だ。ダッシュやジャンプで避けようとしてもしっかり追尾してくるので、確実にガードできるようにボスから目を離すな！



グラヴィティジェム

吸引力と追尾性能を持つ速度の遅い重力球。触れるとかなりのダメージを受ける上、一度出現するともはや消す手段は無く、自然消滅するまでにはかなりの時間がかかる。

しかしこの攻撃は、重力球を作り出している間にダッシュ攻撃かフラッシュアーツをたたき付ければあっさり発動を阻止できる。常にエイトを視界に入れるように心掛けていれば、かなり有効な反撃チャンスになるぞ。

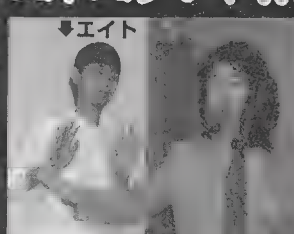

ダッシュ攻撃をくらうとよろけてしまうのがエイトの最大の弱点。スキだらけの攻撃には恐れずダッシュ攻撃で反撃していこう！

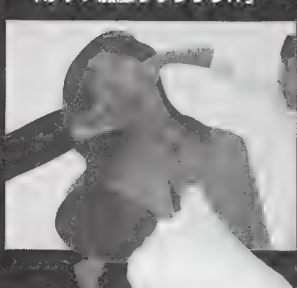
死闘…!! バーティゴ先生ラストスタンド!!

はいみんな注ぅ目〜ぅゥ!! よくぞ人という字のように支え合って最終ボス三連戦にたどりつきましたね皆さん！ ここまで来ればエンディングも間近、残るボスだって先生お得意のバーティゴ殺法で腐ったミカ……んッッ!?

ビキュゥゥゥウウン!!

「かッ、加藤ゥゥウウウ!?」





何ですかァこのバカチンがァアア!! このボス、元ミッショナリーズだからバーティゴ使えたりするんですかァ!? しかもこちらに合わせて発動し、某少年マンガの一シーンのごとく打ち合いの速さ比べがッ!! 連打で勝たないとダメージを与えるどころか逆にこちらがやられ……ッBィィ組ィイイイ!! (殉職)

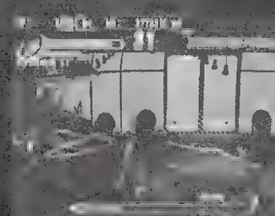
ダムドエッジ

ボスが青い光を放って消え、その直後全周囲から連打が浴びせられるという鬼のような攻撃。青い光を放ってから消えるまでに攻撃を当てれば発動を阻止できるが、かなり難しい。発動されたらフラッシュアーツで安全にやり過ごそう。


発動されると逃げ場が一切無い[illegible]の[illegible]しかない!?

ライトニングウェブ

ステージ中に雷の網を張り巡らせ、移動を制限したところに次の攻撃（高確率でホーリーサイズ）が飛んでくる。この攻撃が発動したら、まずは網が発生する前に、追い詰められない位置に移動。その後、次の攻撃に備え[illegible]

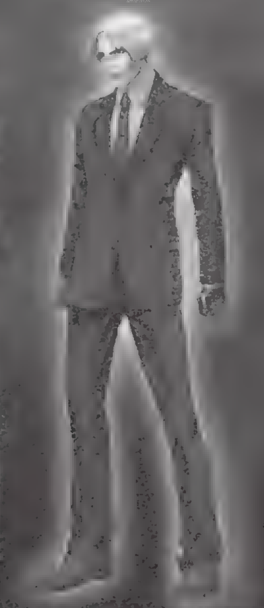

グラヴィティジェムと組み合わさると[illegible]ことができなくなる!?

これまでのボスと比べると厄介な攻撃が少なく、慣れればかなり戦いやすいエイト。ダムドエッジ以外の攻撃には楽に対処できるし、A連打などのコンボもよく決まるので長期戦にもならない。またバーティゴ返しについても、返してくるのは最初の1回のみだし、正直バーティゴ無しでも勝てない相手ではない……あれ？ 先生？（帀）

[illegible]ボス

上院議員 ケイン・ムラサメ

救出目標だったはずのケイン・ムラサメが、突如ミッショナリーズに襲いかかる！　神呪麗子やエイトと同じか、それ以上の格闘能力。その力の源は、まさか!?



バレットジャブ

発生が早い2連ジャブ。ガード崩しなどの属性は[illegible]。

マッハストレート

ガード崩し属性を持つストレート。射程は短いが発生が早い。

シャイニングアッパー

[illegible]

サマーソルト

[illegible]し、サマーソルトキックを放つ。突撃とサマーソルトの両方がガード崩し属性を持っているため、近くで出されるとキック部分がガード不能になる。距離を[illegible]！





発生の早い各種パンチ技は読めない上、この間、ケインは一切のよろけやダウンを無効化しているので攻撃をつぶすことは不可能。逆にサマーソルトは[illegible]がスキだらけだ。[illegible]



[illegible]

ブリリアントダンス

素早い足払い(ガード可[illegible])[illegible]。この攻撃をくらっている間は、フラッシュアーツもバーティゴも使用不可能。つまり脱出は絶対不可[illegible]！

スプラッシュブレイズ

体力が[illegible]に減ると出してくるレーザー乱射攻撃。[illegible]



[illegible]する以外に道は[illegible]。[illegible]

[illegible]ボス　[illegible]形態

滅亡幻視 8

すべては[illegible]だったのだろうか？　[illegible]用ナノデバイス「プロテセル」の力におぼれ、ケインは暴走する……。[illegible]用のバイナリ化により[illegible]した[illegible]の根元を、今こそミッショナリーズの全力をもってブチ砕け!!

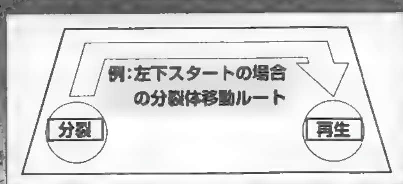


スキズマトリックス

[illegible]分裂して飛ばしつつ移動し、終点地点で再生する。ステージ下を歩いて分裂体を誘導した後、終点に回り込んでA連打!!



必ずステージ右下か左下に移動してから発動する。バレバレだ。



ナックル

ステージ端から端まで届く、[illegible]のパンチ攻撃。ガードで防げるが、画面外からいきなり打ってくることもあるので[illegible]。

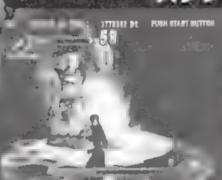




イグゾサイトーシス

5個付着すると電撃を放つ[illegible]。[illegible]ケイオティックスパイラルを発動させると粒子は消滅するので、前に吐かせて後ろに回り込み、ひたすら殴ろう。

スタンプ



大きく振りかぶって放つ両手パンチ。余裕で避けられるが攻撃範囲は広いので、[illegible]逃げよう。

V.O.D.

顔が光ると放たれる、ビームによるなぎ払い攻撃。追尾してくるが、歩いて逃げてもまったく当たらないので、そのまま後ろに回り込んで攻撃に転じよう。

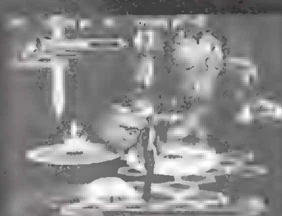


ケイオティックスパイラル

一定ダメージを与えるたびに発動する、非常に厄介な攻撃。コアが光り、一定時間のためを経て一本のビームが[illegible]。

ボスの周囲を回るように歩いてビームの発射を待ち、発射と同時にフラッシュアーツを使ってやり過ごすのが安全。ただし、ボスとの距離が近過ぎると回避できない。





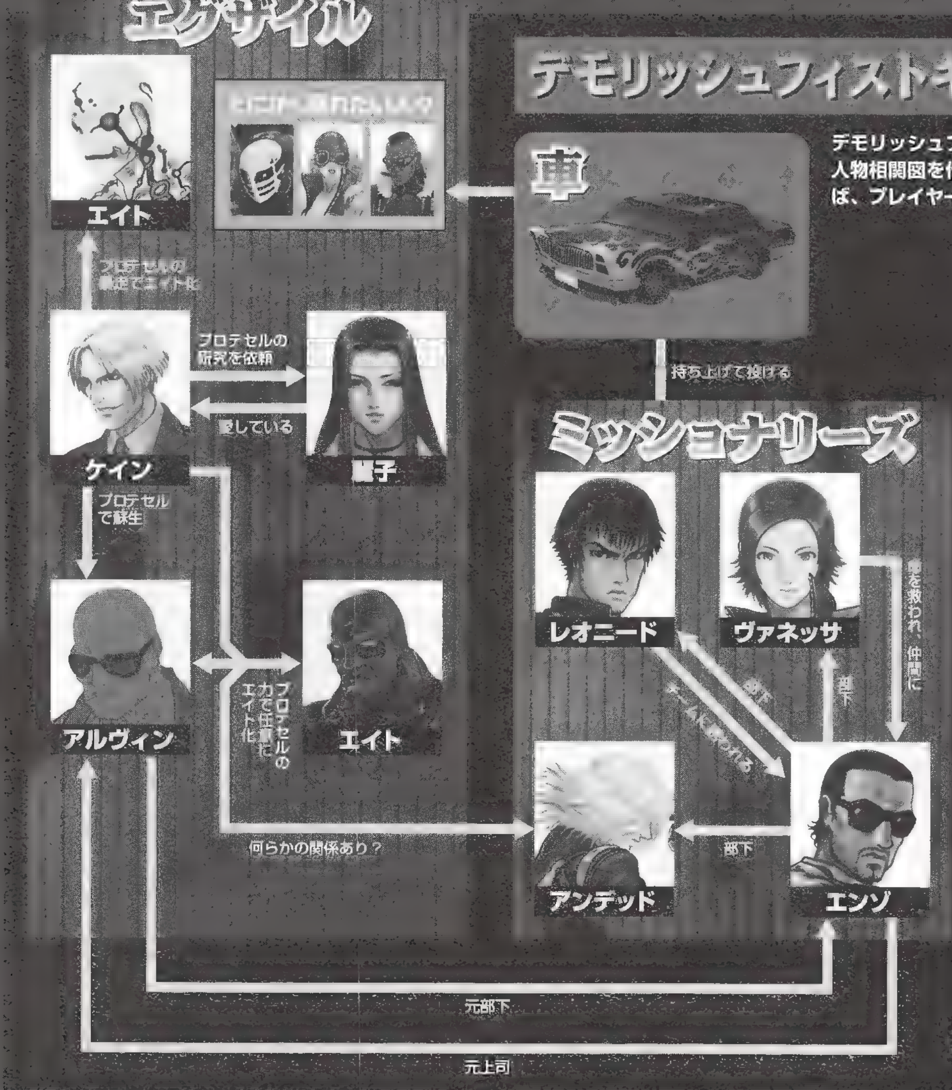
ディバベライザ

体力が減ると使ってくる、ステージ全体へのビーム攻撃。ステージの四隅が安全地帯なので、天を仰ぐような発動モーションが見えたら急いで移動しよう。

8はハッキリ言ってスキだらけで[illegible]。人間時はスキの無い[illegible]なのに、[illegible]。[illegible]ケイオティックスパイラル[illegible]。これは……スキの無い[illegible]だ!!

デモリッシュフィストキャラクター相関図

デモリッシュフィストワールドをより深く理解するために、人物相関図を作成した。この図を筐体上部に添付しておけば、プレイヤーの感情移入度が高まることは間違い無い。



パニッシャーとアンデッド

設定上では、驚異的な回復力を持ち合わせているプレイヤーキャラのアンデッド。彼の正体はメトセラ研究所で開発された戦闘生命体だ。後半面に登場するパニッシャーは、アンデッドの量産バージョンとして製造された。また、アンデッドとケイン・ムラサメは頭髪や目の色が酷似しており、何かしらの関係があるようだが、こちらは目下調査中である。



男なんてシャボン玉

デモリッシュフィストヒロインズ

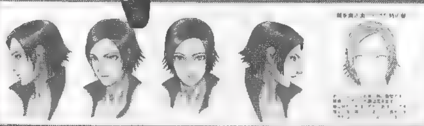
アルカデ研究班は、『デモリッシュフィスト』に登場する美女たちの3サイズの解析に成功した。

ヴァネッサ

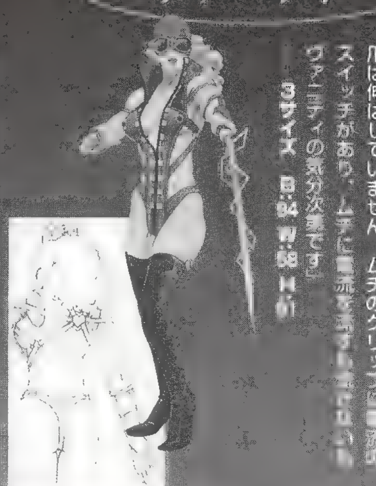


開発者コメント「ヴァネッサ・メイの声優さんはウィノナ・ライダーをかなり可愛くした感じのキュートなお姉さんで、マンゴーズ（[illegible]）の声優さんでもあります」

——**3サイズ　B:86 W:60 H:86**



ヴァニティ



開発者コメント「ムチを振ると爪が折れるのに爪は伸ばしていません。ムチのグリップに[illegible]スイッチがあり、ムチに[illegible]ヴァニティの気分次第です」

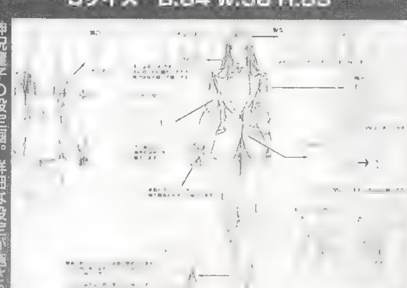
——**3サイズ　B:94 W:58 H:[illegible]**

神呪麗子

メトセラ生体工学研究所所長で、ケインの愛人。かつて、プロテセル手術を受けた老人が、がい骨のようなモンスターと化し、彼女を食い殺したという悲劇が起きた。その後、彼女はそのプロテセルの力によって、死にながら生きることとなる。

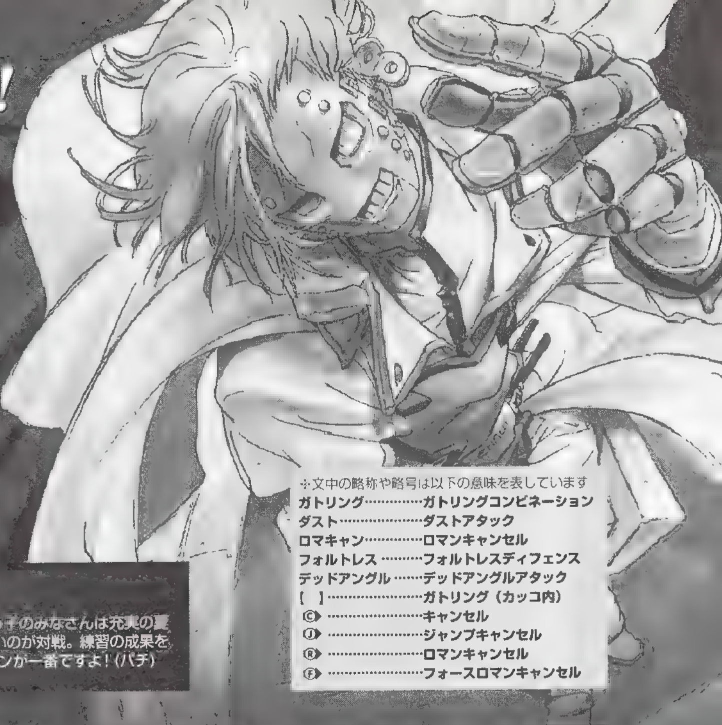
——**3サイズ　B:84 W:58 H:85**

神呪麗子の設定画。詳細な設定が[illegible]ているのがお分かり[illegible]



『#RELOAD』もまだまだ熱い!!

GUILTY GEAR XX THE MIDNIGHT CARNIVAL #RELOAD



先月に引き続き開幕攻防の研究や、おなじみのキャラ攻略をお届け。さらに処方箋はオティ先生のキャラ対策、ファチスト先生の救済など豪華2本立てだ!

ギルティギア イグゼクス #RELOAD(シャープリロード)
ザ ミッドナイトカーニバル
■メーカー:アークシステムワークス/サミー
■ジャンル:2D対戦格闘
■操作方法:8方向レバー+5ボタン
■発 売 日:3月26日(稼働中)
■使用基板:NAOMI(GD-ROM)

IMPRESSION

[illegible]のみなさんは充実の夏ライフを過ごしたと[illegible]いますが、忘れちゃいけないのが対戦。練習の成果を見せたり対戦の楽しみ味わうならやっぱりゲーセンが一番ですよ!(パチ)

※文中の略称や略号は以下の意味を表しています

ガトリング	ガトリングコンビネーション
ダスト	ダストアタック
ロマキャン	ロマンキャンセル
フォルトレス	フォルトレスディフェンス
デッドアングル	デッドアングルアタック
[ ]	ガトリング(カッコ内)
Ⓒ	キャンセル
Ⓙ	ジャンプキャンセル
Ⓡ	ロマンキャンセル
Ⓕ	フォースロマンキャンセル

連載第2回 開幕攻防大研究

先月に引き続き開[illegible]、今回も様々な組み合わせを調べてみた。

(文/パチ)

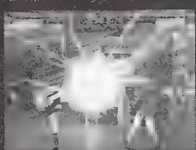
今月はブリジットVS.エディ、ミリアVS.紗夢、ソルVS.チップ、ジョニーVS.ディズィーの四つの組み合わせをピックアップ。

組み合わせによってはジャンケンのような読み合いが成立するが、全キャラ共通の選択肢ともいえるローリスクなバックステップ、バックジャンプがあるため、読み合いが成立しないことも多い。しかし、これすらも読まれればダッシュからの通常技などで攻撃されることもあるので、完全な正解が無いのが現状だ。

ミリアVS.紗夢

足払い	○	×	足払い、➡+P(カウンター)
足払い	△	△	低空ダッシュ逆鱗(ガード)
足払い	×	○	しゃがみS(カウンター)➡+HS(カウンター)
立ちP	○	×	低空ダッシュ逆鱗
立ちP	△	△	➡+HS(相殺) ➡+P(空振り)しゃがみS(空振り) 足払い(空振り)
Sタンデムトップ	○	×	➡+P、➡+HS(空振り)
Sタンデムトップ	△	△	しゃがみS(空振り)足払い(空振り)
Sタンデムトップ	×	○	低空ダッシュ逆鱗(カウンター)

ミリア側は空振りしてもスキの少ない立ちPが強い。リターン重視ならSタンデムトップがオススメだ。紗夢はしゃがみSが安定で、低空空中ダッシュ逆鱗がリターン重視。相殺を見越して➡+HSもアリ。



紗夢は➡+HSカウンター時の恩恵が大きい。相殺後も見越して出してみるといい。



立ちPは低空ダッシュ逆鱗をつぶせるので後の展開も有利。リスクよりリターンが大きい。

ブリジットVS.エディ

遠距離立ちS	○	×	しゃがみS、➡+P
遠距離立ちS	×	○	しゃがみP、しゃがみK(CH、CH)
⬆+P、足払い	○	×	しゃがみK(後者CH)
⬆+P、足払い	△	△	しゃがみP(相殺、空)
しゃがみS	○	×	しゃがみP、しゃがみK
しゃがみS	×	○	しゃがみS

ブリジット側は⬆+Pと足払いがほぼ安定行動。遠距離立ちSも有効だが、しゃがみK→HSインヴァイトヘルを合わせられてダウンを奪われるのを考えるとやや危険だ。エディ側は、しゃがみKのカウンターヒットを狙いたいがリスクが高め、しゃがみPはローリスクだが見返りも少ない。様子見が正解か?



遠距離立ちSにしゃがみKでカウンターを取れば、HSインヴァイトヘルでダウンを奪える。



ブリジットは⬆+Pが強力。スキが少なくカウンター時によろけを誘発するので出し得だ。

ジョニーVS.ディズィー

ジョニー側はグリター イズ ゴールドが安定行動になる。ディズィーが技を出してくれれば確高率でヒットさせられる。試合序盤からLv2ミストファイナーが使えるようになるので、積極的に狙っていきたい。ディズィー側もこれが来ることを考えているのでイニシアチブは確実に取れるはずだ。強気に行こう。

ディズィー側はとにかくグリター イズ ゴールドを警戒したいので、空中バックダッシュ×2が無難。ただし、相手も同じことを考えているので、1試合1回ぐらいは手を出してみるのもいい。

グリター イズ ゴールド	○	×	しゃがみHS
グリター イズ ゴールド	△	△	立ちHS(ディズィーのみCH)、遠距離立ちS(ディズィーのみCH)
グリター イズ ゴールド	×	○	ダッシュ➡+P
遠距離立ちS	○	×	立ちHS(CH)
遠距離立ちS	△	△	遠距離立ちS(両者CH)しゃがみHS(両者CH)
遠距離立ちS	×	○	ダッシュ➡+P
しゃがみS	○	×	ダッシュ➡+P
しゃがみS	△	△	しゃがみHS(両者CH)、遠距離立ちS(空振り)
しゃがみS	×	○	立ちHS(CH)
立ちHS	○	×	立ちHS(CH)、ダッシュ➡+P
立ちHS	○	×	立ちHS、遠距離立ちS(両者CH)
立ちHS	×	○	しゃがみHS



ディズィー側は開幕でやり合うには相当不利。機動力を活かして仕切り直しておこう。



グリター イズ ゴールドが安定。相手に見せれば次のラウンドは動きづらくなる。

ソルVS.チップ

ソル側は遠距離立ちSが安定行動だが、チップの防御力の低さを考えればリターンを重視した➡+Pを選択するのがベター。カウンターヒット時にバンディットリヴォルヴァーにつなげられ、距離を運べる足払いなどもオススメだ。

チップ側は相打ちだとダメージ負けするため分が悪いが、γブレードが決まればダメージの高い連続技を決められる。ただし、これを読まれるとジャンプからの連続技で、いきなり勝負を決められる危険性もある。ほかの選択肢は見返りが低いものが多い。ジャンプで様子見が無難か?

➡+P	[illegible]	×	遠距離立ちS、HS(CH)、しゃがみHS(CH)
➡+P	△	△	しゃがみS(両者CH)、足払い(両者CH)、➡+P(相殺)
➡+P	×	○	γブレード
遠距離立ちS	[illegible]	×	足払い(CH)、γブレード(CH)
遠距離立ちS	△	[illegible]	遠距離立ちS(相CH)、HS(両者CH)、しゃがみHS(両者CH)、しゃがみS(両者CH)
遠距離立ちS	[illegible]	○	➡+P
足払い	[illegible]	×	立ちHS(CH)、しゃがみHS(CH)、足払い(CH)
足払い	△	△	遠距離立ちS(両者CH)、しゃがみS(両者CH)、➡+P(空)
足払い	[illegible]	[illegible]	γブレード

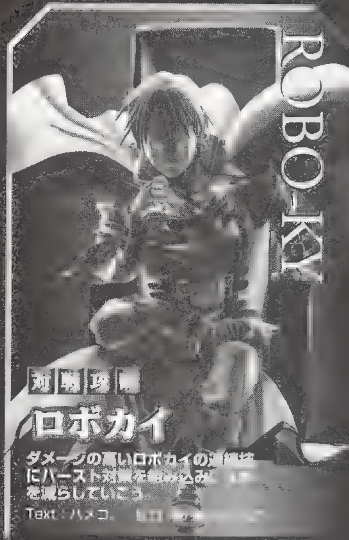


意外に強いのが➡+HS。ソルの足払いと➡+Pをつぶせるので狙ってみる?



ソル側は遠距離立ちSが安定行動。奪うダメージもそれなりに高い。

開幕の攻防補足:技の優劣表は、ラウンド開始の合図とともにお互いが最速で攻撃を出し合った場合のもの。片方が遅れて技を出したりすると、優劣表では勝っていても負ける場合があるので注意してほしい。記号は○=有利、△≒ほぼ五分ないし痛み分け、×=不利で、略語はCH=カウンター、相=相打ち、空=空振り、相殺は略さず表している。



バースト対策用連続技パーツ

連続技のダメージが高いロボカイ。バースト対策を徹底すれば、一気に勝負を決められる。バースト対策になるパーツを四つ紹介しよう。

①しゃがみS→立ちHSによる拾い：電力が25%以上で空中の相手を拾う際、【しゃがみS→立ちHS】Ⓕ↓を組み込もう。相手キャラと状況に左右されるので、詳しくは左表を参照。しゃがみSで拾うメリットは低い位置で拾うためにバーストをくらいにくいだけではなく、近距離立ちSよりダメージが高く、立ちHSが低い位置で決められるので、その後の連続技が伸ばせることだ。

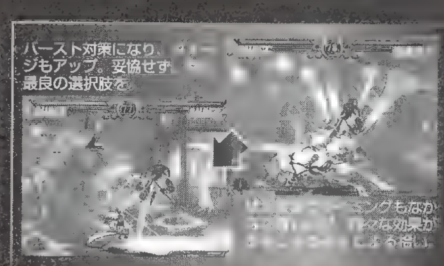
②対バースト用空中連続技：空中の相手には、近距離立ちSの↓（慣性残し）【K（空中投げ仕込み）→P→P】→Dがいい。バーストのタイミングによってはジャンプKの時点で返されてしまうが、ジャンプPの部分でバーストされてもガードできる。基本連続技と比べてもダメージ落ちしないので、相手のバーストゲージがある場合は、この連続技を使っていこう。

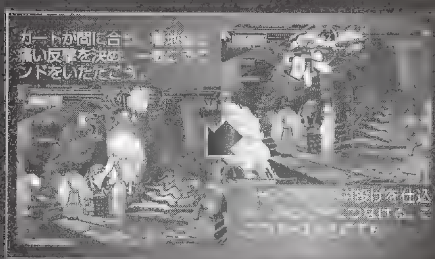
③対バースト用地上連続技：【近距離立ちS→しゃがみP→立ちHS】Ⓘ→→+Pが便利。→+P以外のところでバーストされてもガードが間に合う。下段の立ちKからガトリングで使っていこう。

④電力に余裕がある場合：空中での追撃にダッシュから【立ちP→立ちHS】Ⓕ↓を挟み、ダメージアップを図ろう。

【しゃがみS→立ちHS】での拾い対応キャラ

始動技	対応キャラ
[illegible]カイ撃→フォルトレスキャンセルから	スレイヤー、イノ、ザッパ、ブリジット、カイ、エディ、ポチョムキン、チップ、紗夢、アクセル、闇慈、ヴェノム、テスタメント
LV1～3[illegible]ラン2段目カウンターから	スレイヤー、イノ、ザッパ、ソル、カイ、エディ、ポチョムキン、チップ、アクセル、闇慈、ヴェノム、テスタメント
ジャンプSカウンターから	エディ、ポチョムキン、紗夢、ジョニー、アクセル、闇慈
LV1～3[illegible]カウンターから	ザッパ、カイ、メイ、ポチョムキン、梅喧、紗夢、アクセル、闇慈、ジョニー、ディズィー
しゃがみHS[illegible]カウンターから	エディ、ポチョムキン、ジョニー、アクセル、闇慈、







即死連係移行

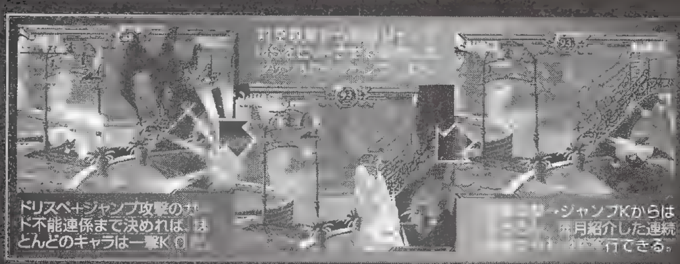
Ⅰはテンションゲージを使用しない連続技からのドリルスペシャル（以下ドリスペ）連係へ移行するもの。小攻撃→シャドウギャラリーの部分は、←↖↓↙→↘+P（押しっぱなし）→Sと流れるように入力しよう。また、画面端に密着していないとヒットしないので、足払いからはダッシュ慣性残しジャンプを利用すること。なお、重いキャラに対してはなるべくジャンプ【HS→D】の部分を遅らせて、相手の高度を高めに維持する必要があり、またソルには入らないので注意。

Ⅱはテンションゲージを50%使ったもの。シャドウギャラリーの2段目ロマキャンからは、←↖↓↙→↘で一瞬前方に飛行してSボタンを押そう。なお、Ⅰと同様に画面端に密着しないと2回目のシャドウギャラリーが空振りするので、ヒット数が多い状況では決めづらい。

即死連係移行例

Ⅰ：（相手画面端付近、足払いⒸ分身生成→移動攻撃→ジャンプKから）飛行【S→HS】→小攻撃→ダッシュ足払いⒿ→対空攻撃→ジャンプ【HS→D】Ⓒシャドウギャラリー（&対空攻撃）→小攻撃→シャドウギャラリー→ドリルスペシャル設置

Ⅱ：（相手画面端付近、足払いⒸ分身生成→移動攻撃→ジャンプKから）足払いⒿ→対空攻撃→ジャンプ【HS→D】Ⓒシャドウギャラリー Ⓡ（&対空攻撃）→（前方に飛行）シャドウギャラリー（&ドリルスペシャル設置）



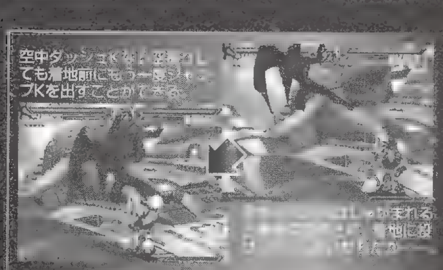
ジャンプK活用法

ジャンプKは前作から判定、攻撃判定の持続が強化された上、硬直が短くなり使いやすくなった。そこで有効な使い方を三つ紹介しよう。

①飛び込みに使う
ジャンプKの先端はくらい判定が無いので、先端を当てるように飛び込めば迎撃されづらい。ちなみに、各キャラの→+Pなど、上半身無敵系の対空とは相殺しやすいので、Kボタンを連打しておこう。

②空対空に使う
発生が5フレームと早い上に攻撃レベル3なので、カウンター時の見返りは大きい。常にガトリングを決め打ちするのではなく、ヒット時のみ確認して飛行HSへつなげよう。

③奇襲に使う
通常、低空空中ダッシュSはしゃがまれると着地に通常投げで反撃されがちだが、ジャンプKにすれば空振りしても降り際にもう一度出せる。しゃがむ相手に効果的だ。



ロボカイ補足：起き攻めで喰らっとくカイ？を重ねる場合、常に少し離れた間合いで出すことで、ダウン中バーストなどを回避できる。かなり重要なので覚えておこう。
エディ補足：ジャンプKを対空に利用する場合、【HS→D】まで決め打ちすると空中ガードされたときに不利になる。そのため、ジャンプKは単発で出し、ヒット時のみ飛行【HS→D】とつなげよう。



FAUST

対戦攻略

ファウスト

画面端のダウンを奪う連続技とそこからの起き攻めを紹介。バリエーションの豊富さが最大の魅力だ。

Text：バチ

七色の起き攻め

画面端ではガトリングから槍点遠心乱舞→何が出るかな？→ごーいんぐまいうぇいで、ダウンを奪いつつアイテムを出せる。相手キャラによって導入の仕方が違うので、左下カコミを参照してほしい。

ここからの起き攻めは、槍点遠心乱舞をヒットさせたときの画面端に対しての距離、出現したアイテムで行動を変える必要がある（左下カコミ参照）。次は、一部の行動の補足をしよう。

●チビファウスト：相手に重なるか重ならないかは若干の運が絡むものの、かなり強力。

●毒フラスコ：受け身を攻めるときのジャンプはハイジャンプでなく、ノーマルジャンプで空中投げを仕込みつつ、相手がハイジャンプで逃げたらこちらも[illegible]ジャンプして空中投げを狙っていこう。

●爆弾：槍点遠心乱舞ヒット時に画面端との距離が近い場合、すぐさまバックステップからダストを出せば、爆風を無敵時間で避けつつ相手の起き上がりに中段が重なる。距離が遠い場合は、ハイジャンプから姿を重ねてもいい。

●メテオ：二択を迫るときはジャンプを若干遅めにするといい。二択成功後はヒット数が増加し浮きが低いので、アイテム起き攻めを狙うのは控え、おとなしくダウンを奪って起き攻めを仕掛けよう。

画面端でダウンを奪う連続技

Ⅰ：［しゃがみP→しゃがみS→しゃがみHS］or➡+HS Ⓒ 槍点遠心乱舞 Ⓡ しゃがみHS Ⓒ 槍点遠心乱舞→何が出るかな？→ごーいんぐまいうぇい
対応キャラ：ブリジット、ソル、[illegible]、ファウスト、[illegible]以外

Ⅱ：［しゃがみP→しゃがみS→[illegible]］or➡+HS Ⓒ 槍点遠心乱舞→何が出るかな？→ごーいんぐまいうぇい
対応キャラ：イノ、ブリジット、メイ、[illegible]、ディズィー

Ⅲ：［しゃがみP→しゃがみS→しゃがみHS］or➡+HS Ⓒ 槍点遠心乱舞→何が出るかな？→ごーいんぐまいうぇい
対応キャラ：[illegible]

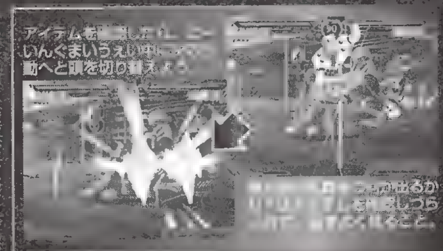
Ⅳ：［しゃがみP→しゃがみS→しゃがみHS］or➡+HS Ⓒ 槍点遠心乱舞 Ⓡ 槍点遠心乱舞→何が出るかな？→ごーいんぐまいうぇい
[illegible]

※1：[illegible]、ファウスト、アクセル、闇慈、ヴェノム、[illegible]はごーいんぐまいうぇいで拾うのがかなり難しい

※2：[illegible]、ブリジット、メイ、[illegible]、紗夢相手のとき、槍点遠心乱舞をロマキャンした後、若干後ろに下がらないと次の槍点遠心乱舞が当たりづらい

何が出るかな？後のアイテム別行動

アイテム	その後の行動
[illegible]	回収後、起き攻め
[illegible]	回収不能なので（遠距離で槍点遠心乱舞を決めた後は回収可能）画面端起き攻め
ちびファウスト	ジャンプから、低空ダッシュ［P→K→D］or着地しゃがみPorメッタ斬りの起き攻め
ハンマー	ごーいんぐまいうぇい中にヒット（距離によって空振る場合あり）、その後起き攻め
毒フラスコ	ごーいんぐまいうぇい後にヒットするので、ダウン復帰するところに空中投げ（レバー⬅+HS（S+HSの投げ仕込みでも可）を狙い、画面端から逃がさない
爆弾	遅め垂直ジャンプから起き上がりにジャンプ［P→K］と重ね、その後ジャンプキャンセルドリキャンKor着地しゃがみPで二択。その後メテオが来て連続ヒット
メテオ	槍点遠心乱舞ヒット時の距離が遠い場合は垂直ハイジャンプから低空ダッシュ［P→K→D］or着地しゃがみP、距離が近い場合はバックステップ→ダスト



アイテム[illegible]ごーいんぐまいうぇい中に[illegible]動へと頭を切り替えろ。

[illegible]



VENOM

対戦攻略

ヴェノム

分かりづらいマッドストラグルの秘密と対空[illegible]の補足、新パターン起き攻めを紹介だ。

Text：[illegible]メコ　協力：ありさかしんや

Sマッドストラグル ヒット数確認法

Sマッドストラグルは出した高度によってヒット数が変わる。ノーマルジャンプ後は、

1フレーム目：ヒットしない
2フレーム目：2ヒット
3フレーム目：3ヒット
4フレーム目以降：4ヒット

となるが、ハイジャンプから出すと3フレーム目以降は必ず4ヒットとなる。つまり、ハイジャンプから出せば必ず2ヒットか4ヒットとなる。3ヒットを考慮する必要が無くなり、その後の連続技が安定するハズだ。



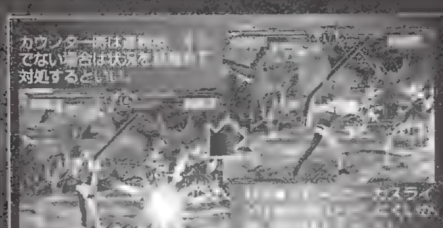
近距離立ちS→[illegible]イドを。3ヒット[illegible]ければこの[illegible]

[illegible]

➡+P→Sカーカスライドのススメ

➡+Pを対空技として使っても、そこから連係、連続技は乏しい。そこで、キャンセルSカーカスライドを使ってみよう。距離が遠くなければカウンター時につながり、ダッシュ➡+HS→HSダブルヘッドモービットまで決められる。

➡+Pがフォルトレスされたときは、距離が近ければ弾が連続ガードになるのでダッシュから攻めよう。遠い場合は跳び込まれる可能性がある。ノーマルヒット時は、その場ダウン復帰すれば弾が重なる。



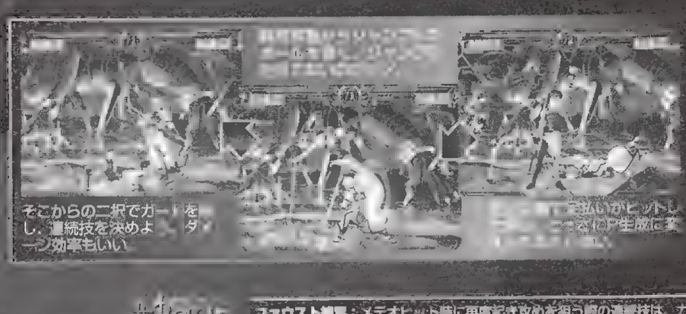
カウンター時は連続[illegible]でない場合は状況[illegible]対処するといい。

[illegible]カスライ[illegible]

ボール生成～瞬間移動からの起き攻め

足払い→Sボール生成（以下生成）から、ジャンプ仕込み瞬間移動をし、空中ダッシュ［S→HS］と早めのジャンプSでボールを弾いての着地足払いという起き攻めが強力。

ジャンプSによるボール弾きの後は、スターシップ以外のリバーサル無敵技をガードできる。足払いからだけでなく、通常投げ→近距離立ちS（二段目）→HSマッドストラグル→HS生成（画面端付近ではS生成）～ダッシュジャンプからも先述の二択が可能。画面端に密着して投げた場合、➡+HS→S生成→ジャンプ仕込み瞬間移動で同じシチュエーションになるぞ。



[illegible]

そこからの二択でガードをし、連続技を決めよ[illegible]、ダメージ効率もいい。

[illegible]足払いがヒットし[illegible]S生成[illegible]

ファウスト補足：メテオヒット時に再度起き攻めを狙う際の連続技は、ガトリング→槍点遠心乱舞ロマキャン→槍点遠心乱舞→何が出るかな？→ごーいんぐまいうぇいにしよう。

ヴェノム補足：➡+P→Sカーカスライドの狙いどころは、生成したボールをしゃがみPで弾いた後や、ボールを盾に下タメしつつダッシュで接近したときなどがオススメ。

Master ODDIE Presents

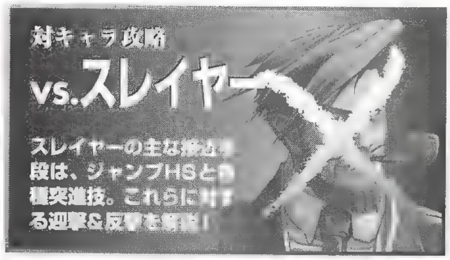
対キャラ攻略大特集！

愛のGGXX処方箋 特別編



愛の生体兵器
オディ先生

夏休みは終わってしまったが、『GGXX』はまだまだ熱い！　今回は前号に引き続き、対キャラ攻略をお届け。これで、また一歩レベルアップ!!



普段の立ち回り

肉弾戦キャラのスレイヤーは、近距離戦が得意。そのため、各種突進技を使って接近してくる。そこで、各種突進技に対して相性のいい技を置いておく感じで使っていこう。リーチがあり、持続の長い技（ポチョムキンの足払いやディズィーの立ちHS、カイのグリードセバーなど）や飛び道具が有効だ。また、飛び道具は弾速の遅いものや、設置系の飛び道具は特に有効。カイのスタンエッジ・チャージアタックやメイの拍手で迎えてくださいなどを置いておけば、その後の展開が楽になるぞ。


持続の長い技は［…］のくらい離れている所で［…］よう。

二大接近手段を知る！

●ジャンプHS

スレイヤーの跳び込みは、ジャンプHSがメイン。この技は判定が強く、カウンターヒット時は連続技で大ダメージを奪われてしまう危険な技。この技への比較的安全な対処法を二つ紹介しよう。

まずは、空中投げ。スレイヤーのジャンプはダッシュジャンプが無いので、軌道が読みやすい。また、ジャンプHSが強いために跳び込みが単調になりがち。じっくり引き付け、フォルトレスを仕込みつつ空中投げを狙おう。

次に、ジャンプHSを直前ガード→通常投げ、という対処法。ほんの少しでも深めに跳び込んでくるなら、かなり簡単に返すことができる。ジャンプ【HS↓D】とつなげられても被害は少ない。

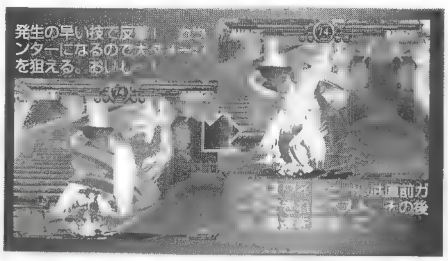

通常投げで反撃しよう。このためにも、自キャラの［…］げ間合いを把握［…］
［…］着地の［…］ジャンプHS

●主力突進技へ反撃

一つ目はリターンの大きいクロスワイズヒール。この技に反撃する場合、意識することは「その場で最速で反撃の技を出す」こと。少しでも遅れるとカウンターを取れないので、できる限り直前ガードを狙っていこう。2段技なので、直前ガードはやりやすい。直前ガードしたらカウンターを見越した連続技で大ダメージを与えよう。

二つ目はスキが少なく、突進力のあるマッパハンチ。通常ガードの場合、ほとんど反撃できないので、PorKどちらかに的を絞って直前ガードを狙っていこう。直前ガードに成功したら、発生が5～6フレームかつ多少リーチのある技で反撃しよう。例えばディズィーなら、立ちP→立ちK→魚を捕るときに使ってたんです、といった具合だ。

通常ガードしてしまったら、発生の早い技を出し、スレイヤーの行動を制限しておこう。ここで押さえ込んでおかないと厳しいぞ。


発生の早い技で反撃［…］ンターになるので大ダメー［…］を狙える。［…］
［…］直前ガ［…］その後［…］

パイルバンカーの対処

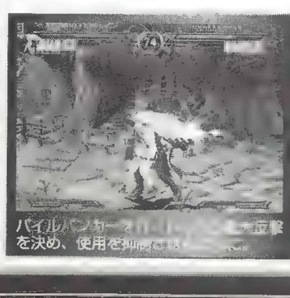
この技は判定が強く、カウンターヒット時に連続技へ移行できる。最悪の場合、一発で気絶するキャラも居る。リターンが大きいので、リスクを考えずに多用する人も多い。ガード時のスキはかなり大きい。ガードできたらその場で反撃せずに、ダッシュで間合いを詰めてから連続技を狙っていこう（左表参照）。

また、スレイヤーにテンションゲージがあるときは、パイルバンカー（ガード時）↓ロマンキャン↓ダッシュ↓血を吸う宇宙を警戒し、通常投げで反撃するか、バックジャンプで逃げよう。

最後に、テンションゲージの使い道が多いキャラなら、この技や各種突進技に金サイクバーストを合わせてもいい。

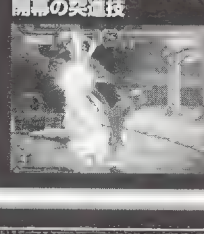
パイルバンカーガード時の反撃

スレイヤー	立ちHS→Ⓒ パイルバンカー	近～遠
イノ	[➡+P→しゃがみHS] Ⓙ ジャンプHS Ⓒ ケミカル愛情	近～中
ザッパ	ダッシュ[立ちP→立ちK] Ⓒ こんにちは3匹のムカデ	近～中
ブリジット	ダッシュ[立ちK→近距離立ちS→足払い] Ⓒ キックスタート マイハート→Ⓡ ➡+S→空中連続技	近～中
ソル	ダッシュ[立ちK→➡+P→しゃがみHS] Ⓙ 空中連続技	近～中
カイ	ダッシュ[近距離立ちS→足払い] Ⓒ セイクリッドエッジ	近～中
メイ	足払い→HSイルカさん・横→Ⓕ ジャンプHS→低空ダッシュ空中連続技	近
ミリア	ダッシュ[➡+P→しゃがみHS] Ⓙ 空中連続技	近～[illegible]
エディ	ダッシュ[立ちP→足払い] Ⓒ アモルファスorHS召喚→起き攻め	近～中
ポチョムキン	ポチョムキンバスター	[illegible]
チップ	ダッシュ[近距離立ちS→しゃがみHS] Ⓒ HS転式転移→空中連続技	近～[illegible]
ファウスト	ダッシュ[近距離立ちS→しゃがみHS] Ⓒ 愉点遠心乱舞→ごーいんぐまいうえい	近～遠
梅喧	畳返→Ⓕ [➡+HS→足払い] Ⓙ 空中連続技	近～中
ジャム	ダッシュ[立ちK→しゃがみS→立ちK→➡+K]→空中ダッシュ[P→P→HS]→地上連続技	近～中
ジョニー	➡+K→空中連続技	近～[illegible]
アクセル	足払い→雛閃撃→Ⓕ ダッシュ近距離立ちS Ⓙ 空中連続技	近～中
闇慈	ダッシュ[近距離立ちS→足払い] Ⓒ 一誠奥義「彩」→空中連続技	近～中
ヴェノム	ダッシュ[近距離立ちS→しゃがみHS→足払い] Ⓒ HSスティンガーエイム Ⓕ ➡+HS	近～中
テスタメント	立ちHS Ⓒ グレイヴディガーorナイトメアサーキュラー	近～遠
ディズィー	ダッシュ[近距離立ちS→➡+P→立ちHS→足払い] Ⓒ 魚を捕る時に使ってたんです	近～遠
ロボカイ	[しゃがみS→立ちHS] Ⓕ ダッシュ近距離立ちS→空中連続技	近～中


パイルバンカー［…］を決め、使用を［…］

これはくらうな！

開幕の突進技



試合開始直後は、テンションゲージが無い。そこで、空中フォルトレスができないのを見越して、強引にクロスワイズヒールで突っ込んでくる場合がある。開幕のうかつなジャンプは控えよう。

スレイヤー補足：Dステップからの残りの派生技、アンダープレッシャー→イッツ レイト、イッツ レイトは、ガード後は完全に五分の状態となる。この後は、バックジャンプ→空中フォルトレスが基本。ただ、スレイヤー側も立ちKが多いので、これに割り込める技を探すのもいい。ちなみに、間合いが遠いので単純に発生だけでなく、攻撃判定の相性も考慮しよう。

対キャラ攻略 vs.闇慈



同じに見える疾起き攻めも、ダウンした技で、疾が浅めにしか重ならないため、脱出の難度が変わる

疾起き攻めからの脱出

・足払い or 陰からの疾起き攻めの場合：起き上がりに完全に疾が重なるので、回避が難しい。まず、闇慈のガトリングはフォルトレスして間合いを離そう。リーチのある下段攻撃は足払いしか無いので、足払いが来る前に一瞬立ちガードをしてしのごう。

・風神↓一足飛びからの疾起き攻めの場合：一足飛びの追加入力が遅いと疾が浅めになるので、起き上がりバックダッシュで逃げてしまおう。

・通常投げ、デッドアングルからの疾起き攻めの場合：疾が浅めにしか重ならないので、脱出は比較的簡単。疾を直前ガードし、バックダッシュで間合いを離そう。



思わぬ反撃技が……

P戒対策



P戒の基本な対処法は、直前ガードしてバックステップ。ただ、思わぬ反撃法もある。それは通常投げ。戒は、攻撃判定が出る一瞬前に着地するので、フォルトレスを仕込みつつ投げられる。

バーストのポイント

闇慈の連続技はサイクバーストをガードしやすいものが多い。連続技中のサイクバーストは、最後の技に合わせよう。足払いや風神の後がオススメだ。ちなみに、空中連続技の陰に対して狙うときは、相手のテンションゲージが無いときのみにしよう。



陰に対して狙うと、フォースロマキャンからガードされる。ここは我慢しか無い。

対キャラ攻略 vs.テスタメント



直前ガードやフォルトレスをうまく使って、防御しながら、相手の苦手な間合いに調整しよう

起き攻めをしのぐ

ゼイネストを張りつつ、起き上がりに中段と下段の二択を迫るのがテスタメントの必勝パターン。これを脱出しないと、そのまま倒される可能性がある。起き上がりに下表の二択を迫ってきた場合の対処法を三つ紹介しよう。

まず、テスタメントの動き出しに合わせて、タイミングよくしゃがみガード↓立ちガードと切り替える。これで①と③はガードできる。

次に、立ちフォルトレス。これなら③の場合はガードでき、②もゼイネスト↓しゃがみPとフォルトレスガードしたことで、若干だが距離が開く。その後のしゃがみKをくらっても、次のS攻撃が遠距離立ちSになるので、再びダウンさせられることは無い。

最後に、①、②に対応できるしゃがみガード。以上の三つのガード方法を使い分けていけば、起き上がりの二択だけで負けることは減るだろう。



単純な二択は、…を切り替えれば、…るぞ。

●起き攻めの選択肢

①しゃがみK→近距離立ちS～

②しゃがみP→しゃがみK→近距離立ちS～

③➡+P→立ちHS～

起き攻めに割り込む！

➡+Pで割り込む



起き攻めのゼイネスト後の攻撃は、意外にも起き上がりに重なっていないことが多い。そこで、➡+Pの上半身無敵を利用して暴れてみるといい。重なっていない場合は、有効な選択肢になるぞ。



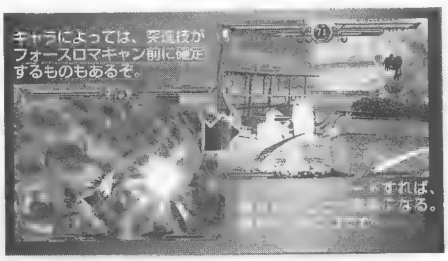
立ちフォルト…ガトリングが…

エグゼビーストをどうする？

ガトリングからのエグゼビーストは、直前ガードすれば脱出しやすい。特に狙いやすいのが、しゃがみHS↓足払い↓エグゼビースト。しゃがみHSからは、ガトリングが足払いしか無いので、直前ガードしやすい。その後は、ジャンプや空中ダッシュで逃げよう。

また、起き上がりに重ねてきたエグゼビースト↓フォースロマキャン↓➡+P orしゃがみKの二択は、エグゼビーストを直前ガードして次の二択ポイントに通常投げで割り込もう。このとき、フォルトレスを仕込んで投げを入力すれば、➡+Pには投げが成功orフォルトレスになる。

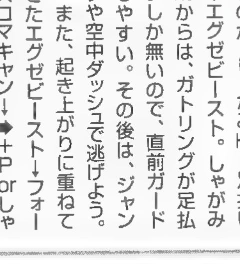
また、奇策になるが、エグゼビースト部分に少し遅めにデッドアングルする方法もある。相手と逆方向にデッドアングルが出てヒットせず、その後、無敵時間でテスタメントの二択をスカし、通常投げを決めることができるぞ。



キャラによっては、突進技がフォースロマキャン前に確定するものもあるぞ。

…すれば、…になる。

Dr.ファチスト救済の旅 in Amesument stage POPY

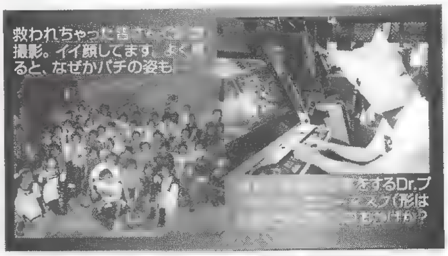


マスクを新調したDr.ファチストが、DIEちゃんを助手に連れて新潟の地に救済へ！

全国救済の旅中の愛の伝道師Dr.ファチストが新潟で悩める子羊たちを救うべく、50人組み手で診察を行なった。

途中でDr.ファチストのマスクが取れる!? などのハプニングがありつつも、結果はDr.ファチストが44勝6敗、DIEちゃんが45勝5敗と、8割以上の人の救済に成功した。

9月7日に往診予定（そのときは闘劇準優勝の持田、火九も来店予定！）なので、救済されてみたい方は足を運んでみてはいかがかな？



救われちゃった者… 撮影。イイ顔してます。よく見ると、なぜかパチの姿も…

…をするDr.ファ…スク（形は…

闇慈の疾起き攻め対策補足：疾起き攻めはフォルトレスで距離を離しておけば、闇慈側の下段選択肢は、リーチの関係から足払いしか無くなる。このときは、必ず上からの疾→足払いの順番になることを知っているかな？ 足払いを先に当てる闇慈が居る場合は、しゃがみガードしておけば、疾だけくらって脱出できるのだ。気合のしゃがみガードもときにはアリ。

DC版発売でさらに盛り上がれ!!

BORDER DOWN

TM

 Text：京一

ボーダーダウン
■メーカー：グレフ
■ジャンル：横スクロールシューティング
■操作方法：8方向レバー＋3ボタン
■発 売 日：2003年4月下旬(稼働中)
■使用基板：NAOMI

完全移植はもちろん、さまざまな付加機能も充実しているDC版の発売が迫ってきた。これによるさらなるパターンの進化はあるのだろうか？

見落としてるパターンは無いか？ 最新パターン紹介

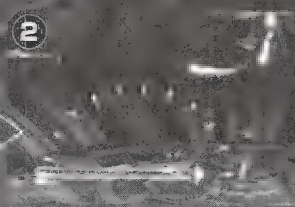
今回はこれまでの特集でフォローしきれなかったものや、最近になって発覚した最新パターンを紹介。さらにプレイが安定すること間違い無し！ サンダーレーザーに悩まされた人も、もうこれで大丈夫だ。

STAGE2 ボス第2形態 BORDER：RED

頭部からのさく裂弾が自機を狙ってくることを利用したパターン。下の地形ギリギリまで自機を近付け、レバー左右の動きだけでさく裂弾を避ける。弱点に密着できる時間が増えて、避けも安定するぞ。



①第2形態になったら自機を下の壁に近付け、ボスの頭部前に移動させる。縦座標は自機に火花が出るのが目安になる。



②さく裂弾が発射されたらレバーを左に入れて左端へ移動し避ける。すぐに右へ移動し、頭部の前に行く。以降は繰り返せばよい。

STAGE3 ボス第2形態 BORDER：GREEN,YELLOW

この形態での連射バルカン砲と屈折レーザーの組み合わせはかなり厄介。しかし、バルカン砲を処理した上で、画面を大きく回るように移動すれば、かなり簡単に切り抜けることが可能だ。



①一番左と一つ右のバルカン砲の間に入ってショットで破壊。そしてホーミングを連射して、なるべく左のバルカン砲に撃ち込む。



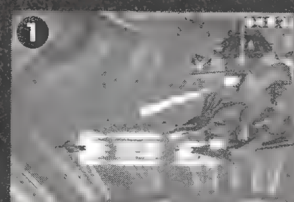
②屈折レーザーが来たらその下をくぐり一気に右へ移動する。止まらずに右に着いたらレーザーに気を付けて上に移動。



③そのまま屈折レーザーと一緒に動くようにして、左に着いたらまた下をくぐりまた右へ移動、を繰り返せばいい。

STAGE2 ボス稼ぎパターン BORDER：YELLOW

まず、パーツと本体にダメージを与える。そしてタイマーが残り27秒前後になったときのさく裂弾で、ヒット数を稼いでパーツと本体を壊す。その後第2形態で残機をつぶしてゲージを増やすのがミソ。



①各パーツにダメージを与えつつ、時間の経過でゲージが回復するのを待つ。本体にも残り数ドットまで撃ち込んでしまおう。



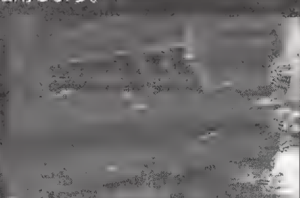
②残り27秒になったら3速で画面左上隅で待つ。そしてBレーザーを撃ってさく裂弾でヒット数を稼ぎ、パーツから本体を順番に壊す。



③第2形態は、ボス頭パーツに密着して撃ち込み、一定間隔で撃ってくる丸弾は上下に避ける。すぐ残機をつぶしてBレーザーで終了。

STAGE5 後半 対バラナス安全地帯

どのボーダーでも画面右下に移動し、右の壁にギリギリまで近付いた状態でショットを撃とう。全く動かなくても安全に、かつそれなりに稼いでバラナスを破壊できる。非常に楽なのでぜひ活用しよう。



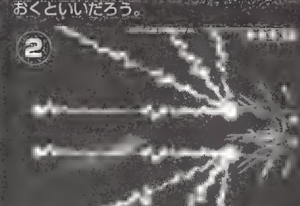
この位置で止まっているだけでオッケー。それほど難しくはない場所だ。簡単なのに越したことは無いだろう。

STAGE3 ボス第1形態 BORDER：YELLOW,RED サンダーレーザーの避け方

このボスで一番難しい攻撃は、何といっても軌道が変わるサンダーレーザー。これを画面右側で避けようとすると、ボス本体からホーミングレーザーが発射されるため、一見無理に見える。しかし、位置取りと移動次第で、簡単に攻撃をかわすことが可能だ。計3回発射されるサンダーレーザーの予備動作は、1回目、2回目の予兆が4回で、3回目が8回だ。3回目だけ右に移動するタイミングを遅くする必要があることを覚えておこう。



①サンダーレーザー発射直前に写真の位置で待つ。スコアか、ゲージで横座標を覚えておくといいだろう。



②サンダーレーザーの予兆が4回出たらすぐに右へ移動して避ける。右へ移動した時点でホーミングレーザーが飛んでくる。



③すぐに左へ移動し、ボスの前を横切るように下へ。上下逆に、同じようにしてサンダーレーザーは右へ移動して避ける。



④次にまた同じように上へ、というように繰り返せばよい。スピード3速で少し大きめに動いて避けるのがコツだ。

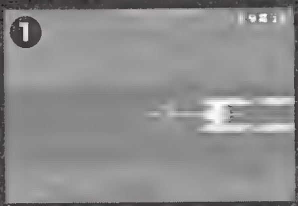
ゲー知：上で紹介している2面ボーダーイエローの稼ぎパターンは、ステージ中盤で残機つぶしをしてレッドに移行するのに比べて、かなりランクの上昇を抑えられる。その上で、損する点数はそれほどでもないので、5面ボスで詰まっている人や6Cルートを狙っている中級者におすすめ。ギリギリまで稼ぐのは、ある程度クリアが安定してからでも遅くないはずだ。

STAGE 4-3　レッド・ワスプ撃墜確認

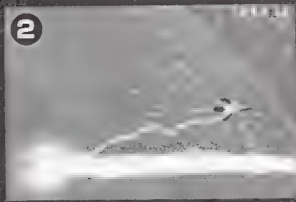
レッド・ワスプ3機目のひき逃げ攻撃は、運に左右されてしまうため非常に厄介だ。そこでこの攻撃が来る前に強引に倒すパターンを紹介する。

これを成功させるには3機目の当たり判定が出来た時点でレベルゲージが5本必要だが、2機目で粘るのが簡単なので問題は無いだろう。

また、バックアタック攻撃のときにBレーザーを撃って敵に重なる場合は、自機の無敵時間(約4秒間)が切れて、離れる際のホーミングレーザーに注意。



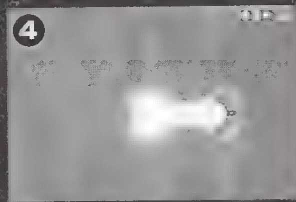
1機目は開幕にショットの撃ち込み＋半ゲージ分のBレーザーでダメージを与え、その後もホーミングレーザーで撃ち込む。



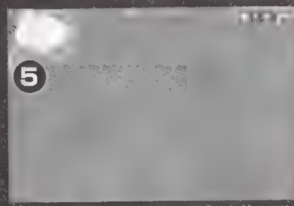
体力を残り1cmほどにして、残りタイム260秒前後の針弾乱射攻撃でゲージが無くなる寸前までヒット数を稼ぎ一機目を倒す。



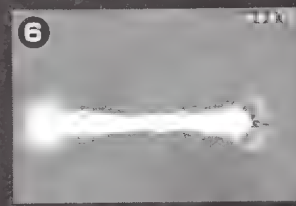
2機目はザコ召還攻撃でゲージを回復できる。0秒を狙うなら4ループ目のザコ召還攻撃が終わった時点で2機目を倒す。



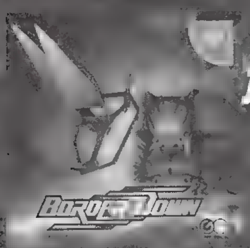
3機目は開幕にBレーザーを当て、その後もホーミングを当てる。そして次のナパーム＋針弾の終わり際にもBレーザーを当てる。



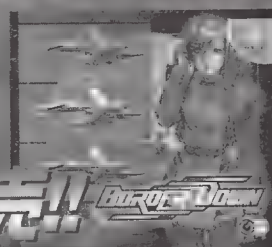
バックアタック攻撃にBレーザーを使ってピッタリ重なり、無敵時間が切れる前に一回離れ、またすぐに重なってダメージを与える。



レッド・ワスプのすぐ近くで待ち、Bレーザーを撃ち終わったら、即座に縦座標を合わせてBレーザーを当てれば終了だ。



速報! 9月25日にドリームキャスト版が発売!!



アーケード版を忠実に再現!!



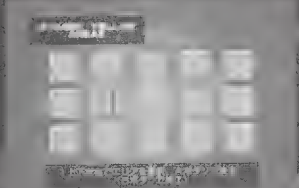
アーケード版と見分けが付かないほどの完璧に近い移植度! プレイ感覚が同じなのはもちろんのこと、コンシューマーで気になるロード時間も非常に短く、プレイしていて全くといっていいほど違和感が無いのが驚きだ。

限定版＋予約特典をGET!!

サウンドトラックが付いてくる「限定版」はDC版ソフトとサントラを同時購入するより、500円安いうれしい価格設定になっている。さらに一部の店でDC版を予約購入すると、サントラ用特製CDケースが付いてくるという。ファンなら見逃せない特典である。ぜひ予約してゲットしよう!

充実のプラクティスに加え サンプルプレイも収録!!

何とこのDC版では一度到達したエリアを繰り返し練習できる「プラクティス」モードを搭載。ステージ道中はもちろん、苦手なボス戦だけを集中して特訓できるので非常に役に立つぞ。





さらに模範プレイデモが閲覧できる「サンプルプレイ」が収録されているのもうれしい。

これはプレイ時間などの条件で続々と追加されていくそうなので、初心者へのフォローもバッチリ。

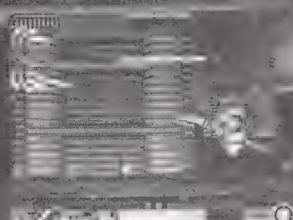
もう一つのボーダーダウン「REMIX MODE」!!



リミックスモードは、アーケードモードとは全く違うオリジナルモード。敵の攻撃パターンも一新され、撃ちまくりシューティング感が強い。ほとんど新作気分で遊べるぞ。

雪が降るなど、ステージのイメージも大きく違う。新曲が加わるとなると、ファンはたまらないハズ。





敵の攻撃もいわゆる「弾幕」めいたものが多く、そう快感を重視した作りになっているリミックス。全体的にアイテム出現数も多く、シューティングに不慣れな人でも大丈夫だ。

DC版は何と新曲が7曲追加!!

詳細＋インタビューは次ページに!!

※DC版の画面は開発中のものです。



僕たちは、芸人のような存在だと思っています

グレフ代表取締役　丸山 博幸 インタビュー

「ボーダーダウン」とは一体どういうゲームだったのか？ そして発売も間近に迫ったドリームキャスト(以下DC)版の完成度は？　今、「ボーダーダウン」のすべてが明らかに!!

聞き手：[illegible]

「ボーダーダウン」とは？

――「ボーダーダウン」の目指したものは何[illegible]

丸山　例えるなら、[illegible]張っているよ、というのろしのようなものです。[illegible]いうのを出せればと思いました。

――本作の特徴でもあるボーダーシステムは、やや分かりにくい、との声もありました。

丸山　それは[illegible]いと思います。もちろん、いい意味での[illegible]や、分かりやすさ、というのは常に追求しています。ただ、ほかと似たようなシステムだけ作ってそれでいいの[illegible]という気持ちがあるんです。だから、ほかの人がやっていないことをやりたい、[illegible]も思っています。

――グレフで[illegible]を出したい[illegible]

丸山　僕は、ゲームは作り手の個性が出る[illegible]す。ただ、[illegible]のはとても難しい。僕たちのような存在は、芸人のようなものだと思っているんです。お客さんに[illegible]てなんぼの世界[illegible]。ただ、芸人としての笑わせ方は追求していきたい。例えば、人のネタをそのままやったり、下ネタとかで笑わせたりしても、それは違うだろう、と。人とは違った笑いを提供していきたいと考えています。

DCへの移植について

――DC版の見どころは？

丸山　今の時代だと、完全移植はもはや当たり前なので、ロード時間の短縮など、細かいところにも気を使いました。もし自分たちがプレイヤーだとしたら、という考えの元、最低限やらねばいけないことをまずやりました。それに加え、業務用をやってくれた人たちに対しての何かがほしかった。何故なら、業務[illegible]をやり込んだという人に[illegible]版を買ったらそれだけで[illegible]と思うんです。

――[illegible]ます。

丸山　決して[illegible]りませんから、それ[illegible]や、新た[illegible]と思い作ったの[illegible]

――[illegible]

丸山　はい。[illegible]うとしたことはひと通り終了だと思っています。今、それぐらいの意気込みで作っています。

――読者に一言お願いします。

丸山　次[illegible]よろしくお願いします。ゲームセンターでもし見掛けたら、1コインでもいいのでぜひ遊んでみてください。私たちも、ひと味[illegible]ーダウン」が少しでも気になっている方は、ぜひ[illegible]

――[illegible]

PROFILE
丸山 博幸
有限会社G.rev代表取締役。
主な代表作は『どきどきアイドルスターシーカー』など。『ボーダーダウン』では、自らもディレクター、プロデューサー的な役職を担当し、精力的に制作に参加。今後もオリジナルタイトルに挑戦していきたいとのこと。

ミュージックコンポーザー 渡部"Yack."恭久氏にもミニインタビュー!!

――現在、DC版の新曲を作曲されていると聞きましたが。

渡部　業務用を遊んでいた人が、DC版をプレイしたときに、何だ、また同じ曲か、と思われるのが嫌だったんです。それで悩んで、出た答えが「新曲」だったというわけです。

――なぜ、アレンジなどではなく新曲なのでしょうか？

渡部　どうしてアレンジにしないんだ、という方もおられるとは思います。曲をアレンジするのは意外と楽なんです。でもその半面、聞き慣れてくると「ああ、やっぱり原曲の方がいいな」って思ってしまうものなんです。元曲があってこそのアレンジですから。今回は、せっかく移植をするんだから、ちょっと違ったことをやりたいね、という話になっていたので、元々ある曲を単にアレンジすることは避けたかった。

――アレンジよりは完全な新曲で新鮮な楽しみを[illegible]ということですね。

渡部　それに、アレンジをしてしまうと、もうその曲はゲームにそぐわなくなってしまう。例えるなら、二人の人が、それぞれ別の方向に向かっているような感じです。だから、ボーダーダウンの世界観に沿った新曲を起こすことにしました。

――新曲の数の多さを聞いて驚きました。

渡部　グレードアップする、という感覚はどこの会社にもあると思うんですが、ここまで作り込むことは滅多に無いですね。

――それで、新曲の出来の方はいかがでしょうか？

渡部　後はギリギリまで粘って、どれだけのものができるかというところです。正直いって、今いっぱいいっぱいですが、ちゃんと魂を込めて作曲しています(笑)。



BORDER DOWN -Sound Tracks-
スーパースウィープ／SRIN-1009 9.25 On Sale
¥2,625 (tax in)
各方面から高い評価を受けているボーダーダウンのオリジナルサウンドトラックがついに発売される。セガダイレクト専売となっているので注意!!

今回紹介した、9月25日発売のボーダーダウンのサウンドトラックを、今月の読者プレゼントコーナーで5名様にプレゼント!! 詳しくは、48ページを参照しよう。ゲームセンターでは満足な状態で聞けなかったが、これで家で思う存分楽しめるぞ！ 世界観を表現することにかけては業界随一のYack.氏の作曲だけに、期待していた人も多いのでは？

スコアトライアル締め切り間近！

今回は初心者攻略、稼ぎ攻略ともにステージ4を取り上げた。初心者に鬼門のこのステージを越えれば、クリアは目の前だ。スコアトライアルはいよいよ大詰め。9月5日の締め切りに向けて、もう一踏ん張りだ。

式神の城 II
■メーカー：アルファ・システム／タイトー
■ジャンル：縦スクロールシューティング
■操作方法：1レバー＋2ボタン
■発 売 日：2003年4月22日（稼働中）
■使用基板：NAOMI（GD-ROM）

※本記事はノーマルモードを元にしているため、そのほかのモードとは異なる場合があります。

式神の城 II ™

Text：C・LAN（稼ぎ攻略）、伊勢猫（初心者攻略）

式神の城 II スコアトライアル

[illegible]締め切り）

壱式		弐式	
5,925,701,850	.	6,207,877,340	KTYD
5,578,816,320	.BB	6,202,438,640	TAKL
5,505,111,660	NYA	6,055,783,230	RSY

壱式		弐式	
5,474,505,800	NANA	5,657,970,960	ALZ!
5,344,772,090	MGA	5,642,153,300	DSKK
5,327,175,720	DONG	4,893,638,200	DHIK

壱式		弐式	
5,350,041,350	AAAA	5,573,799,890	YS33
4,974,596,280	YOU	5,188,800,620	KSG
4,900,385,260	ABEC	4,811,557,340	#REI

今月の5億Pts.賞	
500,000,000	X
500,000,000	SATO
500,000,000	KF!?
500,000,000	ZNA

二人プレイ		
1	6,334,583,420	YUKI&MIU
2	6,263,386,790	YS33&DONG
3	6,073,872,030	JSBT&GAN

特別賞
PFA
龍川水城
ダンディー

抽選プレゼント
ENX-DIL
8倍貪欲使役者？NAZO助
（；_з_）あや椎
ニーギ
TKN

壱式		弐式	
5,895,379,760	JSBT	6,244,744,200	GAN
5,821,452,800	YOSK	6,170,354,920	JSBT
5,539,628,680	MTK.	6,122,361,690	KMT

壱式		弐式	
6,189,700,530	HAXA	5,621,006,300	T.S
5,796,669,660	KAK	5,528,686,830	NIGU
5,607,989,260	Y.O	5,517,335,350	DIZZ

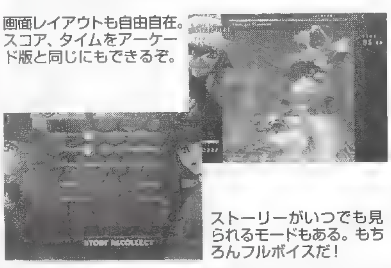
壱式		弐式	
5,488,564,730	TWL	5,233,367,350	DONG
5,394,337,400	ACF	5,139,672,790	AMS
5,142,142,890	KENO	5,104,996,350	KML

壱式		弐式	
4,972,014,200	YYN	4,823,873,830	N.S
4,743,678,960	HAA	4,133,455,850	Y.I
4,688,774,810	K.D	3,993,509,830	KENO

※アルカディア抽選プレゼントの当選者は、発送をもって発表と換えさせていただきます。

ゲームキューブ版は10月24日に発売予定！

前回好評だった「ギャラリーモード」、「画面レイアウト変更」に加え、二人プレイ時の全ボイスが完全収録されたゲームキューブ版『式神の城 II』の発売が決定した。式神ファンは10月24日までに6800円（税別）をためておくべし!!



画面レイアウトも自由自在。スコア、タイムをアーケード版と同じにもできるぞ。

ストーリーがいつでも見られるモードもある。もちろんフルボイスだ！

ARCADIA&AlfaSystem合同企画
式神の城 II スコアトライアル 申請用紙

パスワード ※1Pプレイは20文字目まで、2P同時プレイは25文字目まで記入して下さい

スコアネーム

スコアを出したゲームセンター （ 都道府県）

フリガナ		年齢	性別	血液型
氏名		才	男・女	
生年月日	19 年 月 日	電話番号		
住所	〒 - 都道府県 市区郡			
Eメールアドレス				

コメント

特別賞希望キャラ（ ）

最終締め切りは9月5日!! スコアトライアル締め切り迫る

キャラクターが七人×式神2種類と部門が多く、順位がかなり変動しているスコアトライアルも最終締め切りは目の前。スコアが低くても、送りさえすれば賞品ゲットのチャンスはあります！ ゲーセンでスコアを出して申請用紙を送るべし。

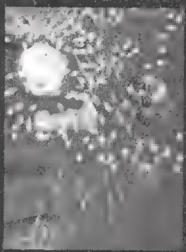
式神ファン垂涎のアイテムゲットのチャンス！



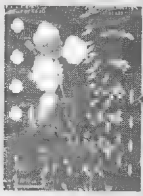
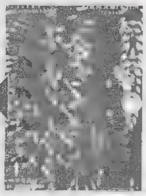
世界で一枚しか無い色紙があなたの手に……

各締切時の賞&賞品：【アルファ・システム特別賞】開発スタッフ描き下ろしイラスト色紙（3名様）、【5億Pts.賞】オリジナルQUOカード（5名様）、【アルファ・システム抽選プレゼント】インストラクションカードセット（5名様）、【アルカディア抽選プレゼント】スコアトライアル告知用ポスター（5名様）、オリジナルQUOカード（2名様）、【式神マスター】ポスター／オリジナルQUOカード／オリジナルグッズなど。

敵弾の種類を見極めて回避


自機を狙わない規則性のある弾幕は安全な場所がある。このすき間を維持して自機狙い弾などを回避しよう。

見た目の種類以上に多彩な軌道&挙動で撃たれる敵弾は、軌道を見極めることが回避をする上での基本。この際、重要になるのが「自機を狙っているか？」という点。この自機を狙った敵弾（通称：自機狙い弾）は、基本的に動いていれば問題無いが……、弾数が多いと話は違ってくる。複数の弾幕が展開される後半ステージでは、敵弾の種類を見極めて回避の優先順位を付けていこう。

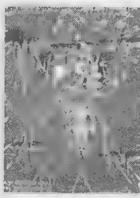



STEP1 敵弾を見極める

自機を狙っていない敵弾は、規則性がある弾幕なら安全なポイントを見極めればOK。これに別の弾幕が重なってくると混乱しがちだが、安全なポイントから出ないように自機狙い弾などを回避すれば問題無い。

STEP2 引き付けと回避

自機狙い弾に対しては、画面端などへ敵弾を引き付けてからの回避が基本。敵弾を引き付けた後は、むやみやたらと移動するのではなく、引き付けた敵弾の範囲から少しずつ逃げるように移動すれば楽に回避可能。



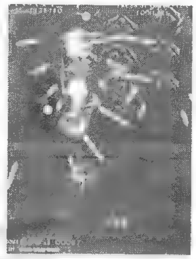

ここからが本当の正念場だ！

1コインクリアへの道 中編

前号から引き続いて、1コインクリアの道としてステージ4を[illegible]ポイント攻略をお届け！ 本作における必須テク[illegible]ともいえる「張り付き＋ハイテンション攻撃」を[illegible]て、攻撃力の高い金大正を使えば[illegible]のボスを[illegible]

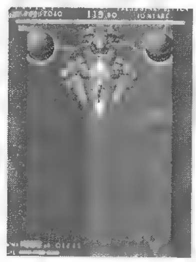
基本事項を再チェック

クリアを重視したプレイの基本になるのは、道中で無理をせずにショットをメインに使っていくことだ。中でもハイテンション（敵弾などに接近することで発生）中のハイテンション攻撃は、式神攻撃をしのぐ攻撃力の高さ。垂直軌道で見切りやすい敵弾に対しては、一緒に下がりながらハイテンション状態を維持しよう。


弾数が多いステージ4以降は、カスる敵弾をしっかりと見極めていこう。

とはいえ、ショットメインのプレイだとスコアが伸びないため、エブリエクステンドでライフと特殊攻撃が増えづらく、ミスを取り返せないのが欠点。これを打開するためには、大量の得点アイテムのコインを回収可能なボス戦などで、積極的に8倍を狙ったプレイが重要になってくる。

また、序盤ステージは敵弾も少ないので、出現パターンを覚えたら式神の使用率を上げていくことも忘れないように。


ボス戦ではスタート直後に本体へ接近してのハイテンション攻撃が基本。

敵弾の誘導と回避が課題

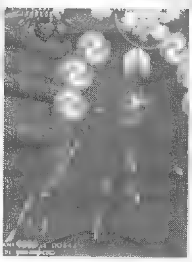
初心者攻略 STAGE4-1

[illegible]に見える[illegible]、実際には半分以上が規則性を持った回避しやすいタイプ。落ち着いて敵弾の[illegible]見分けていけば、[illegible]まで安定して到達[illegible]

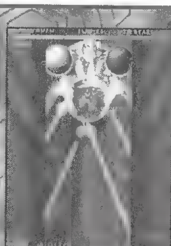
スタート直後とボス前に追加エントリーされるオダル編隊以外の攻撃は、すべて緑弾が自機を狙っていない規則性のある弾幕で、紫針弾が自機狙い弾となっている点に注目。

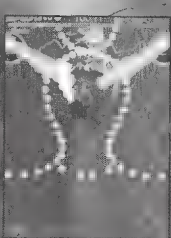
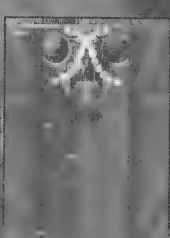
序盤はショット＋速攻破壊で特に問題無し。山場となるのは中盤～終盤で、ケン＋オダル編隊後の大型機ラグは大量の緑弾を撃ってくるので要注意！ ラグの出現コイン枚数は25枚と多いので、出現と同時にショットでダメージを与えて、緑弾が広がる前に式神攻撃で8倍破壊を狙いたい。

ラグ地帯を抜けた直後のラド＋エフ編隊は、あらかじめ画面上部に移動しておき、エフの紫針弾を少しずつ下へ回避。ケン＋ヘゲル編隊はヘゲルの紫針弾に注意していこう。


3、4機目のラグは同時出現なので、片方をショットで即座に破壊したい。

SECTION 1 BOSS ミーミル





[illegible]だけで[illegible]
形態変化の直後は正面にリング弾が飛んでこない。この間に位置[illegible]して式神攻撃で球体を広げよう。

[illegible]始まったら式神攻撃[illegible]本体に[illegible]をキープして、直角に落ちてくる[illegible]を左右に回避していれば終了。[illegible]はランダムだが、弾速は遅いので見てからでも十分に回避できる。続く第二形態に対しては、画面下まで紫針弾を引き付けてから特殊攻撃→本体に張り付いてハイテンション攻撃で形態変化へ。特殊攻撃を節約したいなら、本体左右の球体にショットを撃ち込み左右の[illegible]て回避スペースを確保していくこと。

[illegible]については、式神攻撃の位置を[illegible]することで[illegible]リング弾が飛んでこない安全な位置が作り出せる。具体的には、[illegible]変化と同時にボス正面で1キャラ分くらいずらした位置で式神を[illegible]して張り付けばいい。

特殊攻撃の推奨ポイント



道中 ヘゲル＋ケン編隊

道中で注意したいポイントは、終盤のヘゲル＋ケン編隊のラッシュ。ケンの緑弾は規則性があるので、慣れてしまえば回避は簡単。ヘゲルの紫針弾の誘導に失敗しないように（危険度：低）。

ボス 第二形態

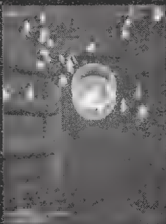
対ミーミル戦で厳しいのは第二形態。中央で交差する紫針弾バラマキのすき間を球体からの自機狙い紫弾でふさがれると、抜け道が無くなるので特殊攻撃→張り付きが安全（危険度：中）。



式神調書 **クリア重視のオススメキャラは？**：前号でも触れたが、クリアを重視したキャラ&式神タイプは金大正・弐式、光太郎・弐式、ニーギ・壱式の3タイプ。特に金大正のショットは反則的な火力を誇り、道中はもちろんのことボスですら瞬殺が可能。とはいえ、ステージ4以降はイヤでも弾避けが要求されるので、シューティング初心者ならニーギ・壱式がオススメだ。

特殊攻撃は"決め打ち"が基本


敵弾が多く、回避が難しい攻撃パターンなどに対して使うと効果的。使用直後は若干の無敵時間があるので有効活用したい。


エクステンド間近なら、わざとミスをして特殊攻撃を補充することも可能。ライフMAX時に有効なので覚えておくといい。

画面上の敵弾をすべて一掃して、自機が一定時間の無敵状態になる特殊攻撃は、緊急回避の手段として非常に優秀。しかし、シューティング慣れしたプレイヤーならいざ知らず、ほとんどの場合は「危ない！」と思ってからでは特殊攻撃が間に合わないケースが多いのも事実。折角の特殊攻撃のストックを使い切らずに、ゲームオーバー……何てことはだれしも経験があるとは思う。

そこでオススメしたいのが、あらかじめ危険なポイントで特殊攻撃の決め打ちをしてしまう使い方。これなら余計なミスが無くなる上に、確実に先のステージへと進んでいくことができる。とりあえず、ステージ4のセクション別に危険なポイントを挙げておくので、自分なりの使用ポイントを考える上での参考にしてもらいたい。

特殊攻撃を増やすには？

決め打ちが有効とはいえ、無計画に使っていたのではストック数が足りなくなるので要注意！　特殊攻撃は右に挙げた条件で1発補充され、最大5発までストックが可能。場合によってはわざとミスをして増やすことも可能だ。

ストック増加の条件

- 4億Pts.（以降＋7億Pts.毎）のエクステンド時にストック1発が増加。
- 敵弾などでミスをした際にも特殊攻撃のストック1発が増加する。

ボス戦の"張り付き"を極める


ボス本体に接近してハイテンション攻撃で一気に耐久力を削り、最後に式神攻撃で8倍を取るのが理想。

耐久力が高く、普通にショットを撃ち込んでいると時間の掛かるボス戦では、攻撃の来ないスタート＆形態変化直後にハイテンション攻撃で一気にダメージを与えるのがセオリー。これを極めれば、戦闘時間＝弾避け時間の短縮になるため、結果としてボスを楽に倒すことが可能。多少の慣れと張り付きポイントのパターン化は必要だが、それだけの見返りがあるので覚えよう。



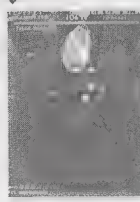


STEP1 判定発生の見極め

スタート直後はボスに体当たりしない適当な位置で、ショットボタンを押した状態で待機。形態変化の直後は、画面上の敵弾が一掃されるので、耐久力ゲージの残量を見ながら素早く本体に接近する準備をしよう。

STEP2 自機を見て微調整

ボスの本体に接近したら、ショットを撃ったままの状態で自機の周囲に出ているオーラに注目。このオーラが赤色（ハイテンション状態）になるまで、レバーを弾く感じで少しずつ位置合わせをしていくといい。





初心者攻略 STAGE4-2

"遅回し"で安全を確保？

[illegible]パターンを[illegible]してしまえば、セクション1よりも道中は[illegible]。張り付き＋ハイテンション攻撃を[illegible]マスターすれば、ほとんど[illegible]でミスする要素は[illegible]っていく。

スタート直後のラド編隊×2→オダル編隊は、ショットで速攻破壊していくのが安全確実。画面下で撃ち漏らした敵機が撃つ弾を回避しながら、確実に破壊すれば問題無し。

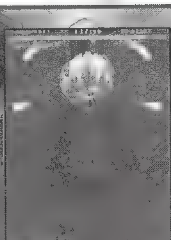
全方位へ紫針弾を撃つオダル編隊後は、エフ＋エオの混成編隊が出現。ここではエオが自機を狙って撃つ3方向の紫針弾が厄介で、弾速が遅い上に大きな回避動作だと逆に逃げ道が無くなってしまう。3方向弾の真ん中の弾を引き付け、少しずつ左右に動いてエフのバラマキ緑弾に注意しながら回避すること。

もう一つの注意ポイントは、ボス前で全方位から出現するオダル編隊。画面中央から下に少しずつ移動して、紫針弾をうまく誘導していこう。

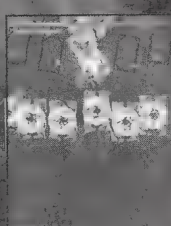

エフ＋エオ編隊後のレーザーを撃つラグは、余裕があれば式神攻撃で破壊。

SECTION 2 BOSS 堀口 ゆかり




第一形態は[illegible]



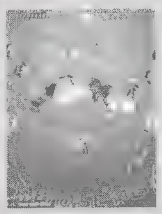

第二形態以降はハイテンション攻撃で押し切りが可能。張り付きが[illegible]と最終形態でカードに当たる。

[illegible]の多彩な攻撃バリエーションを持つ[illegible]かり戦だが、[illegible]なら張り付きハイテンションさえ極めていれば楽勝で倒せる。まず、ボス戦が始まったらボス本体に張り付き→ハイテンション攻撃。サモンウィスプのカード4枚を召喚したら攻撃の合図なので、画面下に下がりカードの攻撃を回避しながらショットを撃とう。

第二形態に形態変化したら、再度ボス本体に張り付き→ハイテンション攻撃。今度はサモンウォールのカード6枚を出すが、そのまま撃ち込みを続ければ攻撃開始前に形態変化させられる。

最終形態は動かずに同じ位置で張り付き→ハイテンション攻撃しているだけでOK。耐久力ゲージを見て、残量が少なくなったら式神攻撃に切り替えて8倍でコインを回収していこう。

特殊攻撃の推奨ポイント

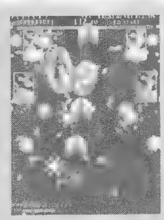


道中 エフ＋エオ編隊

道中でミスしやすいポイントは、ボス前で追加エントリーされるオダル編隊。序盤のラドをワザと逃がしていけば、自機が追い詰められる前にボス戦に入ることも可能だ（危険度：中）。

ボス 第一形態

唯一、ボス戦で弾避けが必要なのは第一段階。とはいえ、張り付きのハイテンション攻撃を活用すれば、回避は難しくない。最終ステージに向け、特殊攻撃を温存していこう（危険度：低）。



早回しならぬ"遅回し"とは？：本作ではセクション道中の敵セットを早く破壊することで、次の敵セットが早く出現する"早回し"と呼ばれるシステムが採用されている。このため、出現した敵機をすべて破壊していくだけでも、ボス前に余分な敵セットが追加エントリーされる。これを回避するために、わざと敵機を逃がす行為を攻略中では"遅回し"と定義している。

稼ぎ攻略 STAGE4-1

紫針弾をしっかり誘導しよう

特に近距離型はハイテンション攻撃による稼ぎが、いきなり難しくなるのがこのステージ。最初から最終形を目指さずに、無理の無い範囲で少しずつ点効率をアップさせていこう。

一見無秩序な弾幕も解きほぐせば規則性がある。ステージを通して重要なのは、ハイテンション状態を維持するため、主にカスることになる紫針弾の撃たせ方。もちろんキャラによって動き方は異なるが、なるべく上下方向に近い角度で撃たせ、自機の大きな動きを減らすことを基本方針にしよう。弾の間にすき間ができると、8倍回収が不安定になりやすいためだ。

稼ぎのポイントはラグ×4と後半のヘゲル3機×4編隊。ラグは、遠距離型は前述のようにエフの紫針弾へのカスリを重視。近距離型は押されると回しが遅れるため、緑弾が少ないうちに処理しよう。

注意 道中が短い!?

4-1でスクロールが高速化し、通常の半分程度でボス戦に突入することがある。前回のプレイヤーが4-2前半(ラド2回目～オダルあたり)でゲームオーバーになると起こる現象だ。原則だれかがここを抜けるか、リセットするまで続くので、稼ぎプレイ時は要注意。



4-1高速化は、基本的に4-2中盤までだれかが進むまで待ち(4-1以前でも直る場所はある)。店の人に電源を落としてもらうのも手。

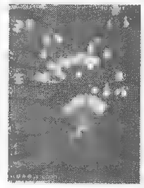
ラグとヘゲルだけはしっかりと回収



ヘゲルはケン3機分ほどの価値があり、早回しのカギも握る(ケンの方が先に飛び去る)重要な敵だ。

ラグは1、1、2の順に出現。エフの紫針弾を正面近くに撃たせて、これにカスリながら8倍破壊&回収。ヘゲル&ケン地帯は、ヘゲル全機を確実に8倍破壊することが最優先。これをモノにできるまでは、ケンは意識しなくてもいい。

停滞するザコを残すな



式神の攻撃範囲が狭いキャラは、敵が残りやすい。開幕のオダルは長時間残るのでさっさと破壊しよう。

開幕のオダル6編隊、ケンラッシュなど、左右に散る敵は、すべて高倍率で式神破壊しようとするとかえって効率が悪い場合がある。早回しのオダル、エフ編隊が減ってしまうくらいなら、ショットも使って迅速に全滅させよう。

SECTION 1 BOSS ミーミル

4-1は大幅なスコアアップが望める面だ。その一端を担っているのが、14ものパーツを持ったボス・ミーミル。パーツのうち重要なのが指×10。指は耐久力が低めで、腕にカバーされてはいるものの、範囲攻撃や貫通弾で簡単に壊れてしまう。ダメージの調整と8倍破壊&回収のスキを見付けること、この2点がポイントだ。ここで、指×10を8倍破壊&回収するパターンをキャラ別にまとめてみた。

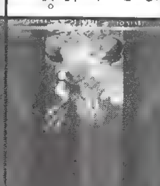
光太郎

第一形態はショット。第二形態は中央最上段で特殊攻撃→片方の腕に少し撃ち込み→式神。針弾で片側を8倍破壊&回収→ショット。第三形態で残りの腕に撃ち込み→式神後ボスに密着して回収。足は中央で式神。



小夜

第一形態で本体密着→黄色弾開始までに式神の出掛かりを2～3回当てて下がる。攻撃せずに黄色弾回避→本体密着して式神→リング弾と針弾を下がってかわしながら破壊&回収。腕は第二ピンク弾 or 第三形態開幕で。



玄乃丈

第一形態で左側の指に雷球2個、中央に1個をロック。形態破壊までに左指→右指→左腕の順に壊せる。左指は黄色弾、右指はリング弾でそれぞれ8倍破壊&回収。第二形態で右腕破壊、足は中央に3点ロックで。



[illegible]

光太郎と同じく第一形態はショット、第二形態で特殊攻撃を使用しボスの上部へ重なり、下がってショットで形態破壊。第三形態はボスの目の前でY字に開いてあぶる。弐式なら第一形態で片側に2本刺しも可。



ふみこ

第一形態で本体に密着して式神を落とすと、左右の指が式神1発で壊れる状態に。黄色弾、リング弾でそれぞれ破壊&回収。第二形態で左右腕を破壊。第三形態は正面に張り付き、ためが完了し次第式神を繰り返す。



ニーギ

第一形態黄色弾は足を重視しショット。リング弾に式神攻撃。本体に当てないように腕の横で開放する。第二形態の針弾で腕を破壊。第三形態は中央で張り付き、バリアで左右の指を破壊する。リング弾は下がる。



ロジャー

式神攻撃で片側から破壊していく。中央だとキャラクターオーバーが起きるので注意。また、回収中に形態破壊しないよう、パターンが固定するまではボスゲージを見て、ショットもなるべく撃たないようにしよう。

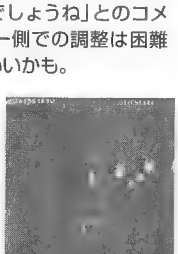


2-2開幕オダル編隊のナゾ

2-2開幕のオダル編隊の出現タイミングが毎回妙にズレることは、稼いでいる人なら少なからず気になっているはず。アルファさんに伺ったところ、原因は前面のボス戦の背景にあるとのこと。「どの面でも同種の現象は起こるはずですが、2-1ボスのループ背景が長いことから、2-2だけ特に差が分かりやすくなっているんでしょうね」とのコメントをいただいた。プレイヤー側での調整は困難なのでランダムと考えた方がいいかも。

2-1に限らず、背景がスクロールするボス戦では、倒すタイミングによって次面開幕の背景と敵のタイミングにズレが生じている。



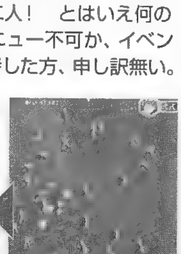


同キャラでペアプレイ?

2Pプレイ時は異なるキャラしか選べないが、同キャラによる2Pスコアを出すことができる。まず1Pで始めてライフを残1にしておく。ここで2Pが乱入し、キャラ選択中に1Pがゲームオーバーになると、2Pは今まで1Pが使っていたキャラを選択できるようになる。そして、プレイ終了後のスコア表示を見てみると、同キャラが二人！　とはいえ何の役にも立たず、しかもコンテニュー不可か、イベントモードでしかできない。期待した方、申し訳無い。

スコアを見た人を一瞬驚かせることはできるが……逆にいえばそのくらいしか意味が無い。コンテニュー不可設定時のみ有効。



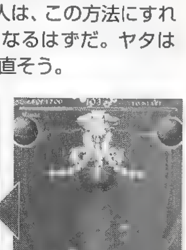


小夜の効率的な撃ち込み

小夜は敵に密着してハイテンション攻撃を撃てば高い攻撃力が得られるが、実はCボタン(連射)を押したまま、ヤタを細かく出した方が威力が高いのだ。ヤタが出た瞬間は、まず狭い半径で回転するが、これがすべて当たるため目の前の一点に大ダメージを与えられる。今まで密着撃ち込みにハイテンション攻撃を使っていた人は、この方法にすればタイムボーナスが少し高くなるはずだ。ヤタは前方180度に達する前に出し直そう。

連射ボタンを押しっ放しにしてヤタを小出しにすると、ハイテンション攻撃よりもダメージ効率アップ。単体のボスにはこれを使おう。





式神調書 **見落としやすい得点要素**：見落としやすいというか、記事内で理論点を計算するときに、これまであえて省いていた得点要素がある。それは「撃ち込み点」。破壊可能な敵にショットや式神を当てると、1万以下の桁が高速で回転する。破壊可能な赤弾なども同様だ。まあ、加算されるのは本当に微々たる得点なので、見落としてもあまり問題は無いのだが。

敵密度の高い場所を探そう

稼ぎ攻略 STAGE4-2

道中自体は短めで、ほかのステージに比べるとスコアは低め。前半のエオ&エフラッシュ、中盤の[illegible]ラッシュでスコアに差が出るぞ。針弾オダルの[illegible]に注意。

前半の針弾オダルは「撃たれた」弾にカスるのではなく、「撃たせて」から倒し始めよう。ただし、待ち過ぎると弾が多過ぎて避けが厳しい。ここで押されると前に出るのが遅れ、次のエフ&エオの撃ち漏らしが増え……と、すべてが連鎖しているため（この場所に限らず）、何機目に撃たせ、どのタイミングで倒し始めるかをきっちりパターン化しておきたい。ラグはオダルの針弾にカスリながらレーザーを撃たれる前に倒して回収。ヘゲル×4は高速オダルが絡むため、キャラにもよるが全8倍は難しい。パターンに無理を感じたら、数を減らして回収率を高める方針で。

注意 ボス前は敵に接近

多くのキャラは、針弾オダルのラッシュ中に道中が終わる。このとき自機がどこに居るかで、コインの8倍回収数が結構変わってくる。当然ながら、近付いた方がコイン発生後に自機に届くまでの時間が短いため、多くのコインを8倍回収できる。5-1でも重要だ。



すべての面にいえるが、ボス前は敵に近寄っておけば、敵&弾消滅後の回収コインが少なくなる。つまり8倍が増え、スコアは上がる。

ヘゲル地帯はオダルのルートに

ヘゲル地帯は高速でオダルが通過し続ける。ヘゲル全破壊が理想だが、そのためにオダルに逃げられまくると逆に点が落ちる可能性がある。オダルの交差点である中央左上をピンポイントで攻め、その上でヘゲルの破壊を考えよう。



上のヘゲルを2機とも8倍破壊&回収できないなら、1機をきっちり倒してオダルに集中した方がベター。

エフラッシュのエオを逃すな

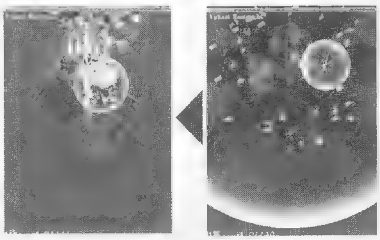
前半オダル後のエフ&エオは、エフが内角へ、エオが外角へ移動していく。エオの3WAYにカスろう。近距離型の式神は最後のエオ2機の片方を逃しやすい。これはタイムロスにもなるので、ショットを使ってでも早めに倒そう。



エオは八の字に展開。ラストに逃げられるとコインとタイムの二重落ち。これはなるべく避けたいところ。

ホーリーアーマーを破壊～第三形態

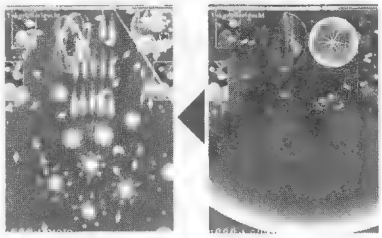
光太郎、ニーギ以外は、ホーリーアーマーの回転に合わせて式神攻撃でダメージを与えよう。小夜、ふみこは動かなくてもOK。金は二本刺しであぶって破壊、玄ノ丈は3点ロック、光太郎は特殊攻撃を1発使い、アーマーに式神を張り付けて定位置へ。長期戦になりがちなニーギは、メテオ中の破壊が厳しいならスターレイまで持ち越そう。



アーマーの破壊が早ければ早いほど、全体のタイムが短くなる。玄ノ丈も攻撃力の関係で他キャラよりは長期戦。

ウィスプカードを破壊～第一形態

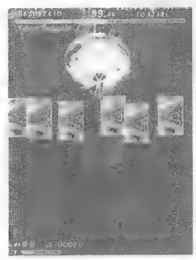
第一形態は張り付ける時間が短く、弾避けの時間が長い。安定度を求めるなら特殊攻撃を。本体とウィスプカードにダメージを与えられる全体攻撃タイプ（小夜など）、範囲攻撃タイプ（光太郎など）は、ボスとウィスプを巻き込むように特殊攻撃→ウィスプ式神破壊→ファイヤーボルト開始前に形態破壊→形態破壊コイン8倍回収が可能だ。



光太郎の特殊攻撃はボスとカードに大ダメージを与えられる。そのままカードに式神を張り付けて破壊しよう。

SECTION 2 BOSS 堀口ゆかり

ゆかり戦の基本は、タイムボーナス重視の速攻破壊。多数のカードパーツはあるものの、スコアの割に耐久力が高く、正直割に合わない感がある。ここまでの特殊攻撃の配分などによっても変わってくるが、全キャラで狙うべきカードはエンチャントホーリーアーマーだけ。これ以外のカードは、式神攻撃や特殊攻撃を使うことで、効果的にダメージを与えられるキャラ、もしくは状況なら破壊しよう。ハイテンション攻撃による持続した撃ち込みが困難なとき、およびハイテンション攻撃、式神攻撃よりも明らかにダメージ効率がいいときには、時間短縮のために特殊攻撃を使うのも手。

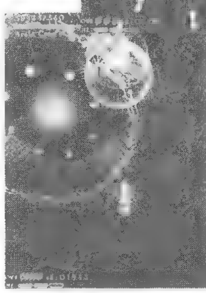


三形態とも張り付き速攻でタイムボーナスを狙う。カードは第三形態のホーリーアーマー以外は無視。アーマー破壊後、メテオで8倍破壊&回収。

ステージ	BOSS	パーツ	素点	8倍スコア	換算タイム
1-1	ガルム	足(4)	20万Pts.	1002万Pts.	6.7秒
1-1	ガルム	耳(2)	250万Pts.	2842万Pts.	18.9秒
1-2	アララ	ビット	30万Pts.	1082万Pts.	7.2秒
2-1	ノルン	腕、肩	50万Pts.	1242万Pts.	8.3秒
2-2	アノレゴス	盾	50万Pts.	1242万Pts.	8.3秒
4-1	ミーミル	腕(2)	30万Pts.	1082万Pts.	7.2秒
4-1	ミーミル	足(2)	40万Pts.	1162万Pts.	7.7秒
4-1	ミーミル	指(10)	20万Pts.	1002万Pts.	6.7秒
4-2	堀口ゆかり	ウィスプ	30万Pts.	1082万Pts.	7.2秒
4-2	堀口ゆかり	ウォール	20万Pts.	162万Pts.	1.1秒
4-2	堀口ゆかり	アーチャー	40万Pts.	1162万Pts.	7.7秒
4-2	堀口ゆかり	ナイト	60万Pts.	1322万Pts.	8.8秒
4-2	堀口ゆかり	アーマー	10万Pts.	922万Pts.	6.1秒
4-2	堀口ゆかり	スターレイ	15万Pts.	962万Pts.	6.4秒



自分のプレイでパーツ破壊に掛かっているおおよその時間を振り返ってみて、どのくらい得をしているのか冷静に分析してみよう。



人型ボスは後方へノックバックするため、真正面からだと取りこぼしが出る。サイドに張り付いて、ハイテンション状態を維持しよう。

パーツの時給を探る

タイムボーナスが1秒150万Pts.、ビット稼ぎなどのパーツはそれより稼げる。では、実際にどれだけ得しているのだろうか？　そんな疑問に応えるべく、全パーツの理論点と、それに相当するタイムを表にした。例えば1-1ボスの足パーツは、8倍破壊&8倍回収をきっちり行なえるならば、6.7秒まで掛けていい計算になる。もし4.7秒でできるならば、差し引き2秒分＝300万Pts.得していることになる。

CHECK! 形態破壊時の本体回収

可能な限り狙いたいのが、人型ボス（およびラスボス）の形態破壊時のコイン。すべて本体にカスりつつ8倍回収できれば840万Pts.＝5.6秒。式神を出す、近付くというプロセスの時間が5.6秒までならモトが取れる計算だ。逆に時間が掛かり過ぎるようなら、さっさとショットで飛ばした方がいい。

ショットによるパーツ破壊：敵破壊点を除いたパーツ理論点は842万Pts.で、タイムにすると5.6秒。もしパーツを「破壊しないよりはマシ」と思ってショットで壊すと？　表中の換算タイムから5.6秒を引いた時間が損益分岐タイム。ガルム耳などの破格なパーツもあるが、多くはせいぜい2、3秒しか掛けられない。4秒掛けてショットで破壊、これは既に損なのだ！

甲虫王者ムシキング

まんが：今井神

王者登場！

クーポンページの8号先生・マー坊・有留香ちゃんが、今回虫の国で決闘！ ……ただしそれは、ゲームの中のおはなし。





小学生を中心に、日々熱い闘いが繰り広げられている「ムシキング」。何と、全国533のお店で、のべ835回の大会が行なわれているんだ。しかも、これは7月のデータだから、現時点では、もう900回以上の大会が行なわれているはず。大会情報は、オフィシャルホームページで確認できるぞ！ アドレス：http://www.sega.jp/mushiking/

甲虫王者ムシキング

甲虫王者ムシキング
■メーカー：セガ
■ジャンル：カードバトルゲーム
■操作方法：カード＋ボタン×3
■発売日：発売中
■使用基板：NAOMI-CRX

郊外のお店から火が点き、現在、全国の小学生たちの間で熱いバトルが繰り返される『甲虫王者ムシキング』。大きさは子供用メダル筐体のスケールですが、驚くほど深いゲーム性があるのですゾ。

『ムシキング』はカードバトルゲームで、「ムシカード」「わざカード」の二種類のカードで闘いマス。「ムシカード」には、「カブトムシ」や「クワガタ」など18種類の虫が記録されていて、虫によって「つよさ」が違いマス。「わざカード」には「グー」「チョキ」「パー」に対応する技があり、虫に装備する事ができるんでス。これらを組み合わせる事で、より対戦が面白くなるんデスネ！

重要なのは、虫と技には相性があって、相性が悪い技は、本来の力が発揮できないんデス。闘う前に、カードを付き合わせて確認しまショウ。

このゲームの奥が深いのは、「ひっさつわざ」が存在している事デス。それぞれの虫にはグー・チョキ・パーの中で一つ必殺技ボタンが割り振られていて、その攻撃が成功すると、相手に大ダメージを与える事ができマス。お互いの必殺技に対しての牽制・攻撃の読み合いが、ただのジャンケンではない奥深い攻防を生み出しているんですナ。

この秋には、主人公のポポが悪い妖精アダーと対決する、新しいお話が入った最新バージョンが発売されマス。今後も『ムシキング』は注目ですゾ！





「ムシキング」は「ボタンを押すときは、カンニングされないよう手を隠す」という基本的なものから、「とくしゅなわざで相手を動揺させ、ジャンケンを有利に展開する」というかなりハイレベルなものまで、さまざまなテクニックが開発されているようデス。「他人のテクニックを盗む」のはレベルアップのための基本なので、ほかの人の闘いにも要注目ですゾ！

実戦経験を実力に直結させろ！

EVOLUTION
VIRTUA FIGHTER 4

実戦経験を積まなければ実力は伸ばせない。このことは、疑う余地の無い事実だ。しかし、1回の対戦で得るものの大きさは、努力次第で変えられる。必要なことを常に考えながらプレイすべし！

バーチャファイター4 エボリューション Ver.B

[illegible]いているときのものです。
※文中の技後の有利／不利や確定情報、反撃、威力などについては、すべて編集部調べによるものです。
[illegible]

インプレッション

対戦システムの完成度はもとより、段位やアイテムの存在も息の長さにつながっている。次回作が出るまで、まったりプレイするのもいいんじゃない？


苦手キャラができている要因を、ここで探そう。どこかに理由があるはず！

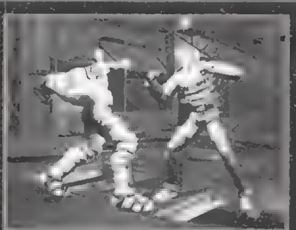
今回からスタートするこのコーナーでは、3回に分けて[illegible]対策を取り上げていく。[illegible]

キャラ対策のキモはここだ!!
対キャラワンポイントチェック

第1回 対象キャラ

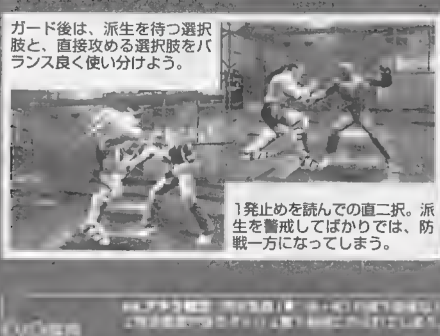


VS. ジャッキー・ブライアント



ミドルスマッシュ(⇨Ⓟ)ガード後の直二択

[illegible]

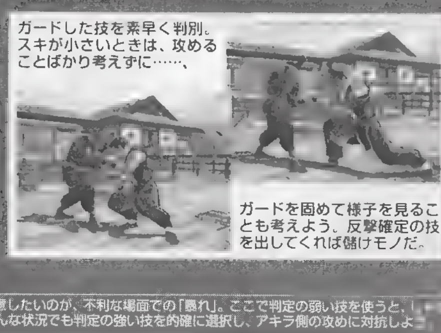

ガード後は、派生を待つ選択肢と、直接攻める選択肢をバランス良く使い分けよう。
1発止めを読んでの直二択。派生を警戒してばかりでは、防戦一方になってしまう。

VS. 結城 晶（ゆうき あきら）



技ガード後の状況別に行動を切り替える

[illegible]


ガードした技を素早く判別。スキが小さいときは、攻めることばかり考えずに……、
ガードを固めて様子を見ることも考えよう。反撃確定の技を出してくれば儲けモノだ。

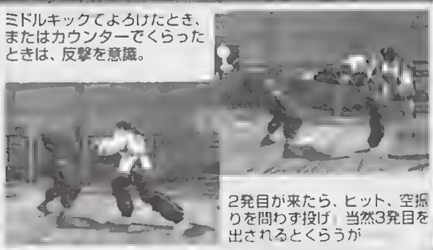
[illegible]一部の技をかわす技も要注意。特に注意したいのが、不利な場面での「暴れ」。ここで判定の弱い技を使うと、[illegible]しゃがみⓅは、特に狙われやすいぞ。こんな状況でも判定の強い技を的確に選択し、アキラ側の攻めに対抗しよう。

vs. ラウ・チェン

「くらい投げ」のチャンスを見逃すな



[illegible] 上掌（⬇◇Ⓟ）など [illegible] 最後の [illegible]



ミドルキックてよろけたとき、またはカウンターでくらったときは、反撃を意識。

2発目が来たら、ヒット、空振りを問わず投げ　当然3発目を出されるとくらうが

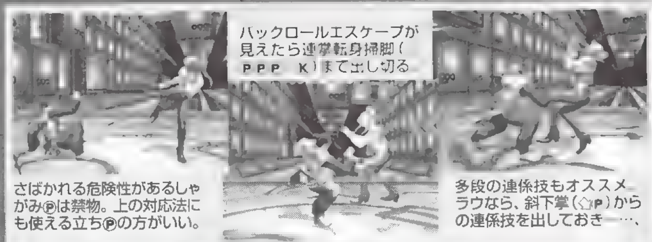
[illegible] い方がいい [illegible] 1発目がカウンターヒ [illegible] 2発目が空振りしたとき [illegible]

vs. サラ・ブライアント

有利な状況での対フラミンゴ



[illegible]



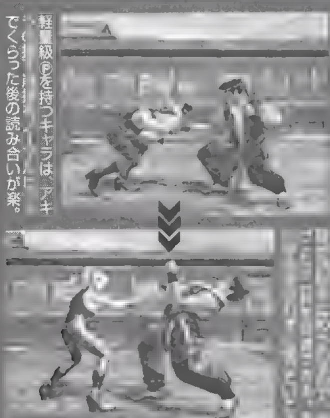
さばかれる危険性があるしゃがみⓅは禁物。上の対応法にも使える立ちⓅの方がいい。

バックロールエスケープが見えたら連掌転身掃脚（PPP K）まで出し切る

多段の連係技もオススメ。ラウなら、斜下掌（◇P）からの連係技を出しておき……、

こんなところもチェック

軽量級Ⓟを活用しよう



軽量級Ⓟを持つキャラは、アキ [illegible] てくらった後の読み合いが楽。

サラ、パイ、アオイの持つ立ち [illegible]

[illegible]

[illegible]

アキラ	搜下崩捶（ P＋K）ノーマルヒット後	裡門頂肘（ P）、躍歩頂肘（ P）を止められる※
	伏虎（ P）ガード後	白虎双掌打（⬇ P）を止められる
ジャッキー	スマッシュアッパー（⬇ P）ノーマルヒット後	ミドルスマッシュ（ P）を止められる
	レバー前入れKガード後	ミドルスマッシュ（ P）を止められる
カゲ	掲撃（⬇ P）ノーマルヒット後	肘打ち（ P）を止められる
シェフリー	タッキングロー（ K－G）カウンターヒット後	ニープッシュ（ K）を止められる
ベネッサ（D）	カットアッパー（ P）カウンターヒット後	ボーンクラッシュミドル（ K）を止められる
ベネッサ（O）	フローバック（ PP P）ほか、ガード後	ボディーブロー（ P）を止められる
	ハイキック（➡K）ノーマルヒット後	ボディーブロー（ P）を止められる

vs. パイ・チェン

飛燕単脚（◇Ⓚ）後の対応を素早く



[illegible] い蹴り技があれば理想的だ。 [illegible]



カウンター後も不利は意外に小さい。番青虎双破（⬇ P）などは、しゃがみPでつぶせる。

[illegible]

ガード	有利(中)
ミドルキッククラスの技で相手のしゃがみPをつぶせる	
ノーマルヒット	不利(小)
しゃがみⓅで肘クラスの技を止められる	
カウンターヒット	不利(中)
しゃがみPでミドルキッククラスの技を止められる	

基礎編：まずはこれだけ覚えればOK！

使用頻度の高い固有技

ミドルスマッシュ ⇨Ⓟ	[illegible]の上方中段。[illegible]特性を持つミドルスマッシュバックナックル[illegible]への[illegible]。
ビート&バックナックル Ⓟ+ⓀⓅ	リーチが長めでノーマルヒットでもコンボが狙える。発生もミドルクラスと、浮かせ技にしては早い。
スピンヒールソード ⇦Ⓚ+Ⓖ	ノーマルヒットでた[illegible]があり、コンボが狙える。ガード[illegible]に[illegible]。
グローインキック ⇨Ⓚ	ビッグクラスの[illegible]で、カウンター[illegible]コンボが狙える。有利が大きいときの二択に使おう。
ミドルスピンキック ⇦Ⓚ+Ⓖ	全回転の中段攻撃。有利が大きければ、これと投げの完全二択をかけれる。[illegible]しよう。

コンボ

①ビート&バックナックル（Ⓟ+ⓀⓅ）→サマーソルトキック（⇩Ⓚ+Ⓖ）
②グローインキック（⇨Ⓚ）→レバー前入れⓅ→サマーソルトキック（⇩Ⓚ+Ⓖ）
※カウンターヒット限定
③グローインキック（⇨Ⓚ）→レバー前入れⓅ→コンボナックルロー（ⓀⓅ⇩Ⓚ）
※対軽量級、カウンターヒット限定
④スピンヒールソード（⇦Ⓚ+Ⓖ）→レバー前入れⓅ→スウェーフック～ダブルパンチグローインキック（⇦Ⓟ+ⓀⓅⓀ）
※足位置ハの字スタートではキャラ限定
⑤スピンヒールソード（⇦Ⓚ+Ⓖ）→レバー前入れⓅ→ダブルスピニングキック（ⓀⓀ）
※足位置ハの字スタート限定

多彩な打撃技を使いこなせ

[illegible]ミドルスマッシュ。カウンターヒット[illegible]よろけ[illegible]大きく[illegible]なるので、グローインキックなど[illegible]の大きい打撃技と投げで二択[illegible]。ガードされれば[illegible]だが、ディレイのミドルスマッシュバックナックル[illegible]を[illegible]に交ぜれば[illegible]を出しにくくなる。

[illegible]では、スピンヒールソード[illegible]。これを[illegible]してガードしか[illegible]たら、レバー前入れ[illegible]で攻めよう。ダブルパンチ、ミドルスマッシュ[illegible]とその後の[illegible]は、ミドルスマッシュと[illegible]で使える。

逆二択は思い切りよく

ジャッキーには、[illegible]二択[illegible]打撃技が[illegible]。このため[illegible]では、打撃に[illegible]するガードや避け[illegible]と、投げに[illegible]打撃という「逆二択」で[illegible]ことになる。グローインキックやスピンヒールソードなど[illegible]技をガードされた[illegible]ポイントの[illegible]。

投げを[illegible]打撃技は、[illegible]ダッシュから[illegible]ビート&バックナックル[illegible]。しゃがみ[illegible]で[illegible]も使いやすい。

今から始めるサブキャラ講座

SUB-CHARACTER BRING UP LECTURE

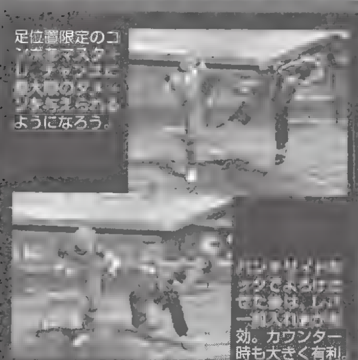


FILE：03
ジャッキー・ブライアント
Jacky Bryant

ジャッキーってどんなキャラ？

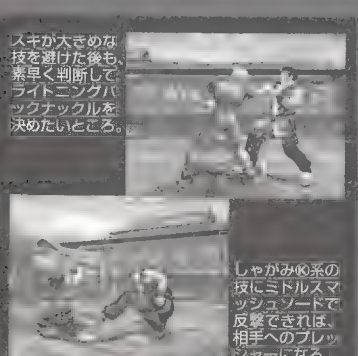
[illegible]

上級編：さらなるレベルアップのために



足位置限定のコンボをマスターし、チャンスに最大限のダメージを与えられるようになろう。

パンチサイドキックでよろけさせた後は、レバー前入れⓅが有効。カウンター時も大きく有利。



スキが大きめな技を避けた後も、素早く判断してライトニングバックナックルを決めたいところ。

しゃがみⓀ系の技にミドルスマッシュソードで反撃できれば、相手へのプレッシャーになる。

足位置確認は必須

上で紹介したコンボは、足位置[illegible]の中心。しかし、足位置によって[illegible]ダメージ効率が[illegible]にアップする[illegible]、ぜひマスターしよう。

[illegible]では、パンチサイドキック[illegible]できるかどうかが大きなカギになる。立ち[illegible]ガードされた[illegible]ぜひとも使いこなせるようになろう。

確定反撃の精度を高めろ！

打撃による確定反撃も[illegible]。まず、[illegible]ライトニングバックナックル[illegible]が最大のポイント。また、[illegible]ミドルスマッシュソード[illegible]ビート&バックナックルが入る。さらに大きなスキに対しては、ハイアングルアッパーキック[illegible]。

中級編：連係を覚えよう!!



[illegible]にビート&バックナックルを出すと、手痛い反撃を[illegible]る。状況判断で2発目を出すか否かを切り替えていきたい。

①しゃがみⓅ→後ろダッシュビートナックル

近距離戦に織り交ぜたい後ろダッシュ→ビートナックル。[illegible]避けとしゃがみ[illegible]に[illegible]。[illegible]ビート&バックナックルにつなごう。



避けを多用する相手には、ミドルスピンキックを[illegible]う。この技が打撃でつぶされない状況を覚えることも重要。

②避け攻撃→ミドルスピンキック

ミドルスピンキックで[illegible]と避けの両方に[illegible]。ジャッキーの避け攻撃は[illegible]大きく有利になることを覚えておきたい。



レバー前入れⓀを、アクセントとして攻めの中に組み込む。これ自体が半回転技で、避けに耐性があることもポイント。

③レバー前入れⓀ→ミドルスマッシュ

レバー前入れⓀは、ガードされても[illegible]。その後ミドルスマッシュにつなげば、相手のしゃがみをつぶせる。この連係をガードしてくる相手には、投げを狙おう。

基礎編：まずはこれだけ覚えればOK！

使用頻度の高い固有技

フェイントボディ [illegible]	ガードされると投げ[illegible]だが、カウンター時に[illegible]を誘発し、コンボで大ダメージを与えられる。
ボーンクラッシュミドル ⇧Ⓚ	なかなかリーチが長い、中間距離の主力技。相手をよろけさせてからの二択攻撃が主な狙いだ。
シャドースライサー ⇨⇨Ⓚ	遠距離戦の要となる、非常にリーチが長い中段技。全回転の上、ガードされても反撃を受けない。
クラッシュジョー （立ち途中）Ⓟ	重量級Ⓟクラスの発生の早さを誇る中段技。カウンターヒット時は、相手が尻もちよろけとなる。
イントルードフック （Ⓖ押したまま）⇧Ⓟ	相手の攻撃をかわしつつ攻撃できる防御的な中段技。カウンター[illegible]からのコンボが[illegible]。

コンボ

1フェイントボディ（[illegible]）～バックナックルストリーム（[illegible]）
※カウンターヒット限定
2イントルードフック（Ⓖ押したまま[illegible]）～しゃがみ[illegible]～ボーンクラッシュミドル（⇧Ⓚ）
※硬化カウンターヒット以上限定
3ブーメランフック（[illegible]）～バックナックルストリーム（[illegible]）
4ストッピングローコンボ（[illegible]）～バックナックルトーキック（[illegible]）
※カウンターヒット限定

重要な二択ポイントを覚えよう

[illegible]フェイントボディと立ち[illegible]。[illegible]立ちⓅはガード後に屈伸する相手にもヒットし、しかも有利になる点も見逃せない。立ちⓅの発生が遅いという欠点はあるが、立ち合いで突然出したり、相手の技をよけた後に狙ったりすれば問題無い。

ボーンクラッシュミドルなどで相手をよろけさせた後も、主要な二択ポイント。すぐにダッシュで接近し、打撃と投げの二択を迫ろう。打撃にはシャドースライサーが手堅いが、ダメージ重視のストッピングローコンボ[illegible]、前述の立ちⓅからの二択を狙うのも効果的だ。

困ったときのイントルードフック！

技をガードされたり、相手の技をくらって不利になったらこの技の出番。投げはもちろんつぶし、打撃もある程度かわすことができるのだ。ほかの技と違って先行入力が利かないことに注意し、Ⓟを連打[illegible]。[illegible]先行入力が利かないよろけ時は、特に効果的な使い[illegible]。[illegible]、遅くても相手の技をよける場合があるからだ。



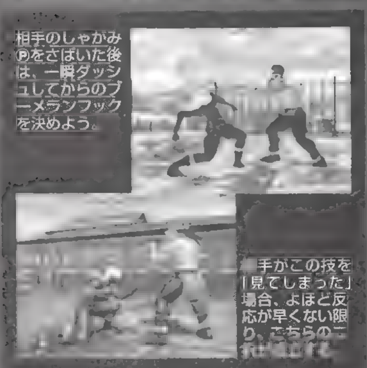
今から始めるサブキャラ講座
SUB-CHARACTER BRING UP LECTURE

FILE：04
ベネッサ・ルイス
（ディフェンシブスタイル）
Vanessa Lewis

ベネッサってどんなキャラ？

[illegible]

上級編：さらなるレベルアップのために



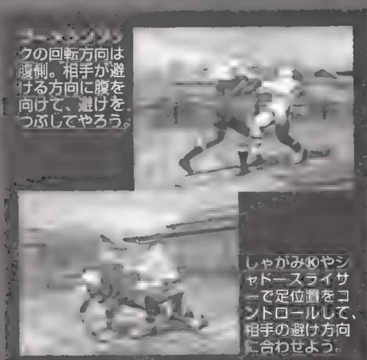
相手のしゃがみⓅをさばいた後は、一瞬ダッシュしてからのブーメランフックを決めよう。

相手がこの技を「見てしまった」場合、よほど反応が早くない限り、こちらの[illegible]。

カットイン（[illegible]Ⓟ+Ⓚ）を活用

基本的な使い方は、もちろんしゃがみⓅをさばくこと。しゃがみⓀカウンター時など、五分～やや有利の状態が狙いどころだ。

応用として、フェイント効果を伴う移動手段にも使える。様子見がちな相手に使い、中間距離から急接近。投げを主体とする二択を仕掛けるのだ。また、発生した瞬間しゃがみ状態、かつカウンターを取られないという特徴を活かせば、不利時のリスク軽減にもなる。



ブーメランフックの回転方向は腹側。相手が避ける方向に腹を向けて、避けをつぶしてやろう。

しゃがみⓀやシャドースライサーで足位置をコントロールして、相手の避け方向に合わせよう。

避け方向と逆に技を出す

ここでいう「避け方向」とは、画面の「奥」か「手前」かということ。大部分のプレイヤーには手クセがあり、避ける方向はどちらかに偏りがち。そこで、対戦中にこのクセを見抜き、半回転技のブーメランフックで避けをつぶすというわけだ。例えば、相手が画面奥に避けるタイプなら、1P側では正構え、2P側なら逆構えで闘おう。これだけで、ブーメランフックのヒット率が飛躍的に上がるはずだ。

中級編：連係を覚えよう!!



[illegible]

①ボーンクラッシュミドル～カットアッパー（[illegible]）

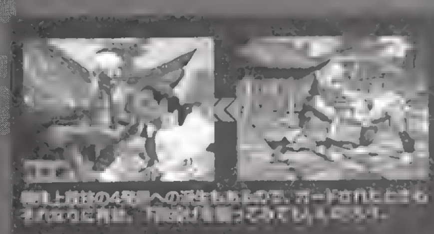
[illegible]



[illegible]

2シャドースライサー～パーリングコンビネーション（[illegible]）

[illegible]



[illegible]

3シャドーコンビネーション（[illegible]）～[illegible]

[illegible]

ブーメランフック補足：当然ながらこの攻略は、足位置を確認して正確に避けを入力する相手には通用しない。しかし、そこまで的確に判断&[illegible]実戦的なテクニックといえる。また、どのキャラでも活用できるように思えるが、発生があまり遅くなく、かつノーマルヒットで大ダメージを[illegible]

有名プレイヤー大解剖
～第1回～

Ohsu Akira

大須晶



「VF2」時代から名古屋の強豪プレイヤーとしてその地位を保ち続けている、生粋のアキラ使い。本作でも、お手並み拝見IIの優勝で「豪傑」の称号を得るなどめざましい活躍を見せている。現在は東京地区で活躍。

大須晶に聞く七つの質問

Q：好きな技は？
A：ジャッキーのステップインソードキャンセル
Q：嫌いなキャラは？
A：シュン
Q：これが決まると乗る、というものはある？
A：裡門頂肘（立ちカウンター）→修羅覇王靠華山のコンボ
Q：負けそうになったときはどうする？
A：守って倒されるよりも特攻を選ぶ
Q：アキラを使う理由は？
A：八極拳が好きで、昔からメインキャラにしていたから
Q：強いと思うキャラは？
A：サラ＞アキラ＝ジャッキー
Q：弱いと思うキャラは？
A：ジェフリー＞ブラッド＝ゴウ

大須晶ミニインタビュー

[illegible]

インタビュー総括

[illegible]

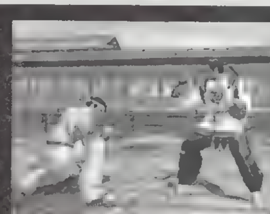


読み合いに勝ち、大技を決める　最もアキラらしいスタイルなのかもしれない

ポイント①　ステップからの投げ

大須晶の特徴ともいえそうなのが、上でも語られている「ステップからの投げ」。アキラは直線的な単発打撃と投げが中心になるため、移動の部分で変化を付けることが重要、とのことだった。ステップ部分には、主にしゃがみ後ろダッシュと前ダッシュを使っている。

もちろん、ただ動いて投げに行くだけでは大きな効果が期待できない。ステップ中にも相手の動きを良く見ておこう。打撃も見せておき、手を出しにくい状況を作ることも重要だ。



手を出しにくい状況を作っておき、ステップでさらにプレッシャーをかける。そして



前ダッシュから投げ。リーチの長い打撃を意識させられるだけに、その効果は高い。

ポイント②　重視している打撃技

右のような攻めを活かすためには、打撃によるプレッシャーが必要不可欠になる。このときに使う打撃は多々あるが、その中でも特に搬打頂肘（⬇⬅Ⓟ Ⓟ）を重視しているとのこと。連続ヒット時のダメージはもちろん、2段技で縦押し能力も高いことから、相手に与えるプレッシャーが大きいと考えているようだ。もちろん、ガードされても確定の反撃が無い。そこからさらに読み合いを迫れるという点も、この技を選択した理由の一つになっているのだろう。



搬打頂肘はガードされてもスキが無く、なおかつヒット時の見返りは大きい重要な技



縦押し能力の高さから相手を壁（リング）際に追い込みやすい点も魅力の一つだ

バチャッ子 INFINITY EVOLUTION

バチャっ子 インフィニティ エボリューション

1年たっても終わりません!!

早いもんで「EVO」稼働から1年が経過。しかし、依然熱気冷めやらぬバーチャ業界。オフィシャル大会「格闘新世紀Ⅲ」の開催も決定し、このままの流れで向かうは「BT杯」&「闘劇2」か……？　プレイヤーの皆さん、この調子でまだまだガンバリましょ～！

EVENT 特別称号は「師範」!! 「極 道場　本部道場杯」RESULT

去る8月10日、8月号のこのページでお伝えしていた極 道場主催による「極 道場　本部道場杯」のエリアごとの決勝大会が盛大に行なわれた。

エリアは「北海道本部道場」「東北本部道場」「北関東本部道場」の三つに分かれ、それぞれのエリアで好成績を残したプレイヤーたちが、新たな特別称号を賭けて決勝大会へと臨んだ。

各エリアの決勝進出プレイヤーを見渡すと、北海道は「格闘新世紀Ⅱ」出場の実績を持つ2名、「見習葵」に「素人」。

東北エリアも、これまた「格闘新世紀Ⅱ」出場選手である「がいつ」をはじめ「エージェント東」「仙台発狂会　ムーミン」など強豪がそろう。

そして圧巻は北関東エリア。「ザ・ゲリラ」や「エド」、「調布K・Kサラ」といった東京勢に加え、「ウエスタンラリアット」「スナック真弓」などの地元豪族（？）らが顔をそろえた豪華なトーナメントに。

そして特別称号「師範」を手にしたのは、「見習葵（北海道）」「エージェント東（東北）」「調布K・Kサラ（北関東）」の3名！



左は前橋の北関東本部道場大会の風景。左端のアヤしい人物が道場主だ。ギャラリーもよく見れば、有名プレイヤーが交ざっているぞ……。

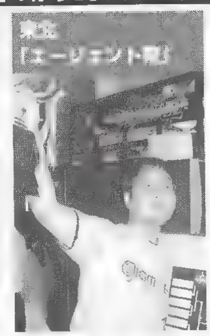
以下極 道場からの大会コメントを引用。

「各地の大会の様子ですが、それぞれ実力伯仲の中、真に実力があるものが勝ち上がり、大変盛り上がる試合が続出しました。その中でも特に強豪の集まった北関東地区は、「極 道場 道場主」が見守る中で開催されました。

出場選手は有名どころがそろい、ベスト4の調布K・Kサラ、ザ・ゲリラ、エド、ウエスタンラリアット等、だれが優勝してもおかしくないメンツと試合展開になりました。準決勝から店内はがぜん盛り上がり、その中で頭一つ抜け出した調布K・Kサラが優勝をさらい、特別称号2個目ゲットという栄冠を手に入れました。調布K・Kサラさん、本当におめでとう！」

「師範」の称号を手に入れた強者たち







EVENT INFO　セガアミューズメント東日本　http://www.sega.co.jp/segaeast/
極 道場　http://sega.jp/segaeast/vf4dojoh/do-joh.htm

緊急速報!! L.A.発 「EVOLUTION 2003」大会速報

「アメリカで『VF4EVO』の楽しさを伝える！（大須晶・談）」との壮大な使命を胸に、5名の漢たちが成田から一路ロサンゼルスに飛び立った……。

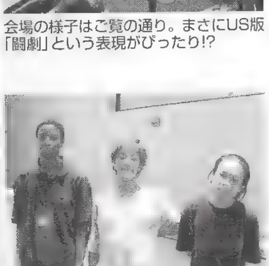
全米のみならず、世界各国のプレイヤーが集う対戦格闘ゲームの祭典「EVO-LUTION 2003」（簡単にいえば「闘劇」アメリカ版）、その『VF4EVO』部門にネオ・タワー、甲府めがね、ヌキ、大須晶、ちび太ら5名が日本代表（？）としてエントリー！　本家の圧倒的な力を誇示すべく、世界の舞台に真っ向勝負を挑んだ!!

予想通り、約150名強の参加者たちの中でも日本人プレイヤー面々の実力は頭一つ、いや二～三つは抜け出しており、PS2版でのプレイにもかかわらず全く危なげ無く勝ち進んでいった。

その結果、八つある決勝トーナメント枠に5名全員が名を連ね、激しい日本人対決の末"The GOD"ちび太が初代"世界一（？）"の栄冠を勝ち取った。なお、この大会の詳細は次号にてお伝えする予定である。



会場の様子はご覧の通り。まさにUS版「闘劇」という表現がぴったり!?



左から3位のライアン氏、優勝のちび太、準優勝の大須晶。おめでとう！

EVOLUTION 2003 『VF4 EVO』RESULT

優勝：ちび太／リオン（日本）
準優勝：大須晶／アキラ（日本）
3位：ライアン・ジョージ・ハート／カゲ（英国）

募集要項

当コーナーでは皆様の参加をお待ちしております。バーチャに関する質問、イラスト、文字ネタなど、なんでも募集中です。ちなみに次号では、右でちょっと触れている「EVOLUTION 2003」の詳細や、神へのインタビューなどを予定してまっす。お楽しみに！

〒154-8528
東京都世田谷区若林1-18-10
株式会社エンターブレイン
アルカディア編集部
「バチャっ子 インフィニティ エボリューション係」
E-MAIL：
vf4@arcadiamagazine.com

闘劇 爆心地

SUPER BATTLE OPERA
THE 1st ARCADIA CUP TOURNAMENT

今月は『ソウルキャリバーII』の決勝戦、
「刑事長」対「アルテナナイト」戦を振り返る。
方や堅実な攻めと高いガードインパクト成功率がウリの関東最強
ミツルギ使い、方や「アルテナマジック」と呼ばれる意表を突く攻めが
ウリの中部最強ナイトメア使い、という好カードだ。
優勝者インタビューは『スパIIX』を制した【オトチュン軍団】から、
リーダーの「オトチュン」が登場する。

激闘を支えた意志

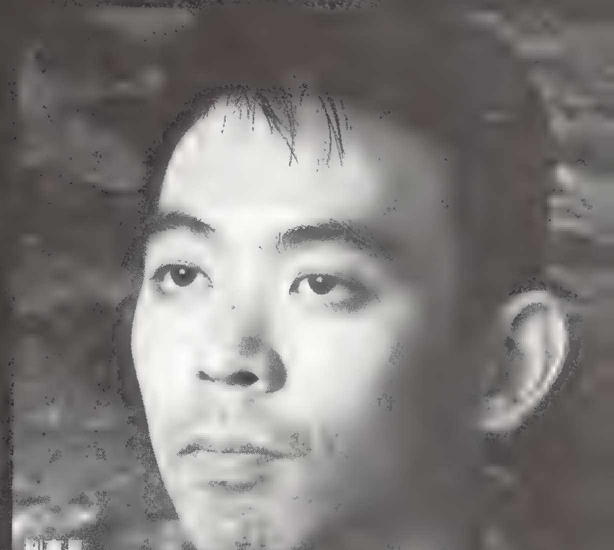
『ソウルキャリバーII』決勝
刑事長VS.アルテナナイト編

試合前の胸中

今回の「闘劇」は、『ソウルキャリバーII』では初めてとなる全国規模の大会。その最終決戦を前に、ふたりの剣士は何を思い[illegible]。

刑事長 この日は絶好調でした。ただ、前作ではアルテナさんと対戦したことが有りましたが、『ソウルキャリバーII』になってからはこの時まで対戦したことが無かったので、最初のうちは様子を見ようと思っていました。

アルテナナイト(以下アルテナ) 下段を捨てて、中段の痛い技をくらわないようにし、試合時間を長くしようと考えてました。でも、気持ちの面では、準決勝の刑事長さんとF[illegible]さんの試合がスゴ過ぎてビビってました(笑)。


刑事長
前作の後期から頭角を現した、都内在住のミツルギ使い。温厚な人柄とは裏腹に、ゲーム中では鬼神と化す。[illegible]

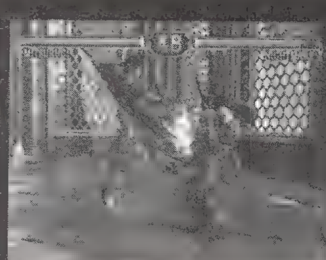
第一ラウンド

観衆の視線が集まるメインステージ。物静かに登場する刑事長と、[illegible]のパフォーマンスで派手に登場するアルテナ。そして、最終決戦の第一ラウンドが始まった。

刑事長 序盤は押されていますが、途中でしゃがみ中ⒷⒷを当てたところから攻勢に入れました。しかしその後、⇧Ⓑからのコンボを決めてからの受け身攻めで出した⇧Ⓚを、ナイトメアの立ち途中Ⓑでつぶされてますね。そこで一気に形勢が逆転してしまったって感じです。

アルテナ 事故が発生しました。受け身を取った後に立ち途中Ⓑでの暴れが成功したのが、このラウンドを取れたポイントでしょうね。それまでの刑事長さんの対応は完璧でしたし。それとラウンドを通して、自分の間合いを何とか保てたことが大きいです。

第二ラウンド



刑事長 このラウンドは開幕5秒で決まってますね。⇨⇨ⓀカウンターヒットからのⓀⒷは、ⓀⒷの2発目部分で受け身が取れるんですけど、アルテナさんはそのことを知らなかったんじゃないですかね。起き上がりに重ねた投げも決まって、体力の半分以上を奪えてます。

アルテナ 開幕は意表を突こうと思いましたが失敗して、カウンターをもらってます。何やっとんねん(笑)。

第三ラウンド

セットカウント1対1で迎えた、第三ラウンド。お互い優勝にリーチを掛けたいこの局面で、まずは刑事長がしゃがみ中ⒷⒷや立ち途中Ⓑなど、ミツルギのダメージソースとなる攻撃を当てていく。

アルテナ このラウンドも意表を突いた行動を取っていこうかなと思っていたのですが、今一歩機能しませんでしたね。

体力の約6割を奪われたところから、アルテナも立ち途中Ⓑや⇩Ⓑ→チーフ・ホールド中Ⓑのコンボで巻き返す。しかしその後、刑事長が起き上がりざまに出した投げをくらい、体力は残りわずか。最後はⒷキャンセルからのⓀで止めを刺される。

刑事長 最後の最後まで、どちらが勝つか分からなかったラウンドですね。僕が投げを入れたのが決め手になっていますが、流れ的には、アルテナさんが投げを決めていてもおかしくなかったでしょうね。

アルテナ 刑事長さんはこちらの横移動からの攻撃への対処が完璧でした。後半のラッシュもキツかったです。



闘劇爆心地

SUPER BATTLE OPERA

アルテナナイト
ナイトメアを操る、名古屋在住の強豪プレイヤー。周囲を魅了(?)するユーモアあふれるパフォーマンスだけに目が行きがちだが、本作の腕も間違い無く一級品である。



第四ラウンド

刑事長リーチで迎えた第四ラウンド。ここでも一進一退の攻防が続き、お互いの体力が残りわずかという状況へもつれ込む。

刑事長 最後の方に⇩Ⓚで体力をケズりにいって、ナイトメアが起き上がったところでジャンプⓀを出したのがまずかったですね。当時相手が下段攻撃を出すのを読んだときにジャンプⓀを出すのがクセになっていて、直さなきゃいけないなぁとは思っていたんですが、結局この大舞台でも治ってなかったですね。

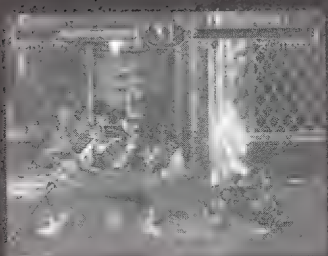
アルテナ 投げを完璧に抜けられたのには焦りました。このラウンドは、刑事長さんが勝負を急ぎ過ぎたんじゃないですかね。最後にジャンプⓀを出すのは読んでいました。試合を通して、結構な割合で出してきていましたから。

第五ラウンド

両者リーチで迎えた最終ラウンド。開幕、ナイトメアの蹴りがヒットしてアルテナが先制するが、そこからミツルギが巻き返し、終わってみれば一方的な試合で刑事長が勝利。しかし彼はこう語る……。

刑事長 こちらの一方的な試合に感じられますが、開幕に壁付近で蹴りをくらった時はヒヤッとしましたね。あの蹴りの後でアルテナさんに壁へ追い詰められるような動きをされていたら、結構危なかったと思います。壁際に追い込まれたら、逃げ場が無くなってしまいますから。ナイトメアは一発の大きいキャラですから、一気に体力を奪われて、こちらが一方的に負けていたかも知れません。

アルテナ ここまで来たら、真っ向勝負! といった感じでラウンドに臨みましたね。開幕の蹴りは最初に出すべきではなかったかも知れません。あそこでダウンしてほしくなかった。それから最後の最後で、刑事長さんは冷静になっていたんだと思います。実力差で負けたんでしょうね。よくまあ、ここまでもったってところです。試合が終わって楽になりました。



「闘劇」を振り返って

刑事長 技術面では、相手の細かい上段攻撃をしゃがんでかわしたときでも、しっかりしゃがみ中ⒷⒷで反撃できたことが大きかったと思います。ただ、精神的な面では緊張していて、普段は見てからガードインパクトで弾ける技を無難にガードしてしまったことが多かったですね。

アルテナ 大きな敗因はしゃがみ中ⒷⒷに対処できなかったことですね。それから前作で刑事長さんはこちらの左への横移動に弱かったんですが、その弱点も克服していていました。穴が無いんですよね。やはり刑事長さんは強いですよ。[illegible]チャンプです。

刑事長 優勝してからかれこれ半年近く経ちますが、「闘劇」は非常に楽しめたイベントでした。次回「闘劇」の競技種目に「ソウルキャリバーII」が有るなら、もちろん出たいですね。今なら前回以上に優勝する自信が有ります。

アルテナ 次回の「闘劇」にも、ぜひ参加したいですね。もし今度やるなら、チーム戦がいいです。そして、泥試合でもいいから、勝ちにこだわって闘いたいですね。そのころにはみんなレベルアップしていて、どうやったっていい試合にはなりますから。

――対峙する二人にしか見えない刹那の攻防――。闘の劇を、次回も期待していてほしい。

撮影協力:セガ上野バセラ(東京都)、ゲームハウスピットイン(愛知県)

試合時に行なわれた攻防のすべて

刑事長		アルテナナイト
御剣 平四郎	**ROUND 1**	**ナイトメア**
➡		➡~⬆ ⬇K
しゃがみ中 B		[illegible]
	投げ	左方向へ~B+G
	●ダウン	B
	カウンター	★立ち上がり途中 A
立ちガード		A
左方向へ~立ちガード		左方向へ~⬆A
K *	空中ヒット	B
	●ダウン	
ジャンプ K		8WAY RUN中 A+K *
➡A+B~霞中 AAA		左方向へ
A		立ちガード
★しゃがみ中 BB	カウンター	左方向へ~ or K
		2段目立ちガード~ガードブレイク
A B G		ガードインパクト・さばき
B~ B	ガードインパクト失敗~コンボ	
⬆A	ガードブレイク~コンボ	着地~★振り向き B~ B~チーフ・ホールド中 B
立ちガード	●ダウン	⬆or⬇K
ジャンプ K		左方向へ~8WAY RUN中 A+K *
立ちガード		K
➡B	回避成功●	左方向へ
	K.O.	A
御剣 平四郎	**ROUND 2**	**ナイトメア**
⬅		➡~A B+K~ヘ[illegible]ス・ホールド中 A *
~★ K~ K B	カウンター~コンボ	立ち上がり途中 A
	ダウン●	
B+G	投げ	
立ち G		振り向き K *
K *		B
	●ダウン	しゃがみ中投げ
受け身		
?	カウンター	★ B 立ち上がり途中 B デキスター・ホールド中 A
立ちガード		B
➡~立ちガード		➡B
A+B~霞中 AAA		立ち上がり途中 A
立ちガード~★ K B	カウンター	左方向へ~投げ
	ダウン●	
★ B	K.O.	[illegible]ジャンプ攻撃
御剣 平四郎	**ROUND 3**	**ナイトメア**
		立ち[illegible]途中 A *
★ A	カウンター	?
右方向へ~⬇A	カウンター	★振り向き A
K *		
しゃがみガード~☆しゃがみ中 BB		A *
	ダウン●	
⬅or⬆BB~G *		右側横転受け身
		B
ガードインパクト・さばき	ガードインパクト成功	ヘ[illegible]ス・ホールド中 K
A+B~霞中 A+B		立ちガード
A+B~居合中 B		左方向へ~投げ
	ダウン●	
A+B~霞中投げ *		しゃがみガード
ジャンプ攻撃	カウンター	★立ち上がり途中 B
	●ダウン	
立ちガード		構えキャンセル~➡~B
★A	カウンター	左方向へ~⬇A
踏み A		
構えキャンセル~?	カウンター~コンボ	★ B~チーフ・ホールド中 B
	●ダウン	
ダウン継続		➡~投げ *
B+G	投げ	
	ダウン●	
➡		振り向き K
立ちガード		立ち上がり途中 K
B~G~ K B	K.O.	
御剣 平四郎	**ROUND 4**	**ナイトメア**
K B		ソウルチャージ~立ちガード
B		立ちガード
右方向へ		➡~左方向へ
立ちガード		⬆or⬇KK
➡~➡K		右方向へ~立ちガード
右方向へ~しゃがみガード		左方向へ~K *
しゃがみ中 BB	ダウン●	
➡~投げ *		右方向横転受け身~しゃがみガード
	コンボ	立ち上がり途中 B~チーフ・ホールド中 K
	●ダウン	
その場受け身~?		チーフ・ホールド中➡~★チーフ・ホールド中 B
	●ダウン	
その場受け身~立ちガード		➡~ ➡K(スライディング)
	●ダウン	
左方向横転受け身~立ちガード		B+K~チーフ・ホールド中 B
右方向へ	回避成功	➡B *
B~ B		しゃがみガード
	ダウン●	
➡~立ちガード		着地~振り向き B
★ B	カウンター	B
➡ ➡K	カウンター	★ A
	●ダウン	
後ろ受け身		ソウルチャージ Lv1
⬇~K~G~⬅~➡~➡K *		A~G~B~G~➡~ ➡B
	●ダウン	
ダウン継続		左方向へ~投げ *
投げ	投げ	投げ抜け
⬅~ソウルチャージ Lv1		ソウルチャージ Lv1
立ちガード~➡~立ちガード		右方向へ~➡~ A
立ちガード		振り向き K
右方向へ~しゃがみガード		左方向へ~投げ *
A+B		しゃがみガード
	ダウン●	
➡~立ちガード~ K		右方向横転
ジャンプ攻撃	カウンター	★ B~チーフ・ホールド中 B *
	●ダウン	
立ちガード~ジャンプ攻撃	K.O.	➡~左方向へ~★⬆or⬇KK
御剣 平四郎	**ROUND 5**	**ナイトメア**
ソウルチャージ Lv2~⬅		ソウルチャージ Lv2~➡~★⬆or➡K
	●ダウン	
左側横転		左方向へ~⬆or➡K *
立ち上がり途中 K		
右方向へ~ K B		右方向へ~立ちガード
	ダウン●	
★ B	カウンター	その場受け身~?
➡~B+G	投げ	左方向へ~ B
	ダウン●	
A		A *
	ダウン●	
左方向へ~➡~投げ *		ダウン継続
	投げ	B+G
	●ダウン	
~ソウルチャージ Lv2~右方向へ	●回避成功	ソウルチャージ Lv2~➡~➡K(スライディング) *
☆⬆or➡BB	K.O.	

同列にある行動は、ほぼ同時に取られたもの。☆=ノーマルヒット、★=カウンターヒット、*=空振り

勝者の背負うもの

—『スーパーストリートファイターⅡX』優勝—
オトチュン（オトチュン軍団）編



オトチュン

『スパⅡX』兄弟として有名な春麗使い。実兄はケン使いの「兄ケン」。大阪の長瀬UFOをホームとする。クラハシ、ウメハラと共に「闘劇」を制す。

——「闘劇」でのチーム編成はものすごい豪華なメンバーでしたが、このチームを組むキッカケは何でしたか？

クラハシ君からいきなり電話が掛かってきて、「チーム決まっていないなら、オレとウメちゃんで組もうよ。みんなをブッ倒そうぜ」って。確かにこの三人が組んだら負ける要素は無いなって思って、そのままOKしました。

——結果、優勝したのですが、圧勝というワケでは無く、追い詰められた試合もかなりありましたね。

実は『スパⅡX』で大きな大会に参加した経験が無かったんですよね。やり始めたころはメスト杯は終わってましたし。大きくてもせいぜいX-MANIAくらい。全国規模の大会の雰囲気を体験したことが無くて、緊張との闘いでしたね。ウメハラ君は全国大会の経験が豊富で、彼の大会に対するアドバイス、理論がスゴく役に立ちました。

——ゲーセンにはどれくらいのペースで行っていますか？

週に1回くらいです。家に筐体が有るので、以前よりは行かなくなりましたね。

——通っているゲーセンは、やはり長瀬UFO（プレイスポットUFOパート2の通称）ですか？

そうですね。長瀬UFOは『スパⅡX』の対戦環境が最高なので、ほかの店へ行かなくて済みます。1プレイ二〇円ですし（笑）。

——ライバルや意識しているプレイヤーは居ますか？

やっぱり実兄の「兄ケン」ですね。団体戦とかでも闘いたいから、一緒にチームは組みません。兄弟対決になると大会も盛り上がりますしね。彼はウメハラ君に次いで『スパⅡX』界では有名なので「倒したら名前売れるやんけ」って、いつも首を狙ってます。キャラ的に春麗の方が強いので結果こそ残していますが、ケンという弱いキャラであれだけ強いのは、兄弟でありながら尊敬してしまいますね。こいつには負けられない、越えなければ「ウメハラ」のところには届かんなあって感じで、一応目標ですかね（笑）。

——メインキャラは最初から春麗だったのですか？

最初から春麗一本ですね。『スパⅡX』になっていい時代が来たなって思っています。

——第二回闘劇に『スパⅡX』が行ったら参加しますか？

有るならもちろん。クラハシ君とはまた組むと思います。当然、二連覇狙っていますよ。

——では、全国の『スパⅡX』プレイヤーに一言。

皆さん、打倒長瀬勢を目指して頑張ってください。まぁ無理だと思いますけど（笑）。

撮影協力：プレイスポットUFO パート2（大阪府）

闘劇参加店舗紹介
—トライアミューズメントタワー編—

第4回は「オトチュン軍団」を輩出した、東京のトライアミューズメントタワーを紹介！

秋葉原にそびえ建つトライアミューズメントタワーは、フロアをうまく使い、レゲー、音ゲー、シューティング、格ゲー、プライズと多種多様なゲームがバランスよく配置されている。ゲーマーの多い秋葉原という立地条件もあり、週末は玄人客が多く、対戦が途絶えることは無い。買い物に来たら必ず立ち寄るべし！



JR秋葉原駅構内からも店構えが見える。自分の好みに合ったフロアを見付け、たん能するべし！



3階にある『スパⅡX』対戦台。土曜日は五〇〇円でやり放題！ 週5回以上プレイする人は参加しよう！

スタッフより一言

毎週金曜日の午後6時から閉店時間まで、500円で『スパⅡX』やり放題イベントを開催しています。闘劇出場者も多く集まっています。フリープレイですので、これから『スパⅡX』を始めようという方にもオススメです。
金曜日は『ソウルキャリバーⅡ』でも、同様のイベントを開催しています。こちらもよろしくお願いします

トライアミューズメントタワー

東京都千代田区外神田4-3-10
TEL 03-5295-2345
営業時間　10：00～22：00
（金土は23：00まで）



JR秋葉原駅電気街口を出て立体駐車場の横を抜け、工事現場に沿って進んでいけば到着！
店舗ホームページアドレス
http://www.try-inc.co.jp/tower/

JUNK NEWS

ジャンク新聞

No.42

AUGUST 30, 2003

Text：MVP

ゲーセン占い

月の前半生まれの人は、けん制のセンスがさえます。勝負に出る前の布石を重視すると吉。

月の後半生まれの人は、運気が低下気味。特に、高額両替時は紙幣を忘れないよう注意。そんな中、6は幸運の数字。6回目、6連勝、6面……何かが起こる!?

combo BBS 連続技掲示板

Ⓨ：『SVC カオス』が発売されましたが、連続技、研究してますか？ どんどん送ってくれるとうれしいな。

CAPCOM VS. SNK 2：ギース(Sグルーヴ)
●(画面端、パワーMAX)↓ジャンプ強Ⓟ(2ヒット)↓近距離立ち弱Ⓚ↓しゃがみ中Ⓚ↓デッドリーレイブ(9ヒット)↓近距離立ち弱Ⓚ↓近距離立ち強Ⓟ↓中邪影拳↓(相手気絶、パワーため)↓しゃがみ弱Ⓟ↓近距離立ち弱Ⓚ↓しゃがみ中Ⓚ↓デッドリーレイブ(10ヒット)↓Lv1レイジングストーム

レシオ2ギースで、レシオ3サガットを一発K.O.できる連続技。気絶時間が短いとパワーためからのしゃがみ弱Ⓟが間に合わないので、運が絡みます。2回目のデッドリーレイブ後は、9段止めから近距離立ち弱Ⓚ↓しゃがみ強Ⓚ↓Lv1レイジングストームの方が締まりはいいんですが、ダメージは低下します。

(兵庫県　雨草悠夜_孏翠さん)

Ⓨ：パワーゲージLv7分使用でダメージ1824という、すさまじい連続技が送られてきました。相手のレシオが高くないと最後まで決められないのが、本当に驚きです。

ギルティギア イグゼクス：エディ
●足払い↓Sインヴァイトヘル(フォースロマキャン)↓アモルファス

普段は足払いから連続にならない、Sインヴァイトヘルをつなげてみました。⬇➡⬆⬇でSを押し、⬆⬅➡後にフォースロマキャンのタイミングで、HSを含むD以外のボタン三つを同時押ししてすぐ離せば簡単に出せます。

(広島県　レッドサイクロンさん)

Ⓨ：暗転中でも飛び道具は進む現象を利用した連続技。ポチョムキン以外に対しては、Sインヴァイトヘルがきちんと空中ヒットします。問題は、テンションゲージを大量に使用するところでしょうか？

ストリートファイターIII 3rd STRIKE：ユリアン
●(相手豪鬼、弱エイジスリフレクター設置後)ジャンプ強Ⓚ↓立ち中Ⓟ↓EXデンジャラスヘッドバット×2↓強チャリオットタックル↓中チャリオットタックル↓EXデンジャラスヘッドバット

最初に滅殺豪波動拳を出してから開始。EXデンジャラスヘッドバット×2の後に滅殺豪波動拳がヒットし、さらに追撃が決まります。

(大阪市　ヒゲ男(仮)さん)

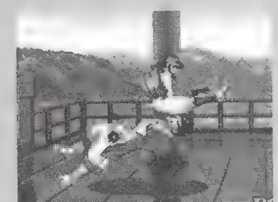
Ⓨ：エイジスリフレクターで飛び道具を反射させる、大道芸スタン連続技です。スタン後に連続技を決めれば一発でK.O.できるようなので、試してみてください。

真・JUNK部屋!!

その昔、『ニンジャマスターズ』という武器格闘がありました。この作品に今考えると珍しいシステムがあったので、今回はそれを紹介します。

そのシステムとは、2D格ゲーでは珍しい「通常投げがしゃがんでいる相手に決まらない」というものです。3D格闘よろしく、立ち状態の相手にのみ決まる、これって斬新ですよね？

「じゃあ、しゃがみガードで安定なのでは？」と思ったら、そうでもありません。通常技やコンビネーションの中に中段攻撃が多く存在しますし(しかもしゃがんでくらうとよろける)、それ以前に全キャラがコマンド投げを持っており、そのコマンド投げは相手の立ち、しゃがみに関係無く決めることができるからです。……つまり、通常投げではなくコマンド投げを使えば万事解決!? 新鮮過ぎます。



通常投げがここまで使いにくいゲームは珍しいです。3D格闘ゲームを意識した？

基板の裏側 Reverse side of PCB

082 何でもフォース
ギルティギア イグゼクス #RELOAD

カイでハイジャンプから空中スタンエッジを出した後、着地前にほかの行動を取っても、着地時にフォースロマキャンができます。ジャンプ攻撃以外に、空中ライド・ザ・ライトニングやサイクバーストでも可能です。

(?県　一人でバグ研究好きのしょう一さん)

Ⓨ：ハイジャンプからの空中スタンエッジは、頂点付近で出せば、着地寸前に行動することができます。ハイジャンプ空中スタンエッジ↓空中ダッシュ攻撃↓着地フォースロマキャン、何てことも。空中ライド・ザ・ライトニング後は、そこから連続技ができそうなので、研究してみてはいかがでしょうか？

083 不発弾
ギルティギア イグゼクス

ザッパを使ってラオウを憑依させ、ダークネスアンセムを出した直後にヘロウスマリスを入力すると、画面は暗転するものの雷弾は出てきません。

(宮城県　GOUさん)

Ⓨ：エディのドリルスペシャル＋メガリスヘッドと同様、テンションゲージを消費するので、まさにゲージの無駄遣い？

Ⓨ＆オヤジの編集後記

爺：『SVC カオス』出たね。どのキャラやるの？

Ⓨ：やっぱアースクエイクは捨てがたいよなぁ。

爺：アースクェイクぅ？ 奴のどこらへんがいいの？

Ⓨ：デカイし、火ぃ吹くし、ガス出すし、消えるし。それと忍者だしね。

爺：俺には全然忍者に見えないんだけど……。

Ⓨ：消えるじゃん。

爺：それならダルシムとかベガとか色とか、いっぱい居るよ？

Ⓨ：武器持ってるし……。

爺：それだってバルログに幻十郎、色……。

Ⓨ：たしかにそうだね。どこがいいんだろ？

今号の Most Valuable Combo!

●8月号P161：ポプ甲子園

コンボをつなぎまくって、ようやく「1. ポッパーはじめました」というところかツボ。長過ぎた入り口と、目標達成に感動！（栃木県　御丸さん）

Ⓨ目標達成直前のアドレナリンを大放出している瞬間と、失敗した瞬間の急に体が落ち着く感じ、どんな人でも一度は体験しているのでは？ ハイスコアなどを狙っている時は、緊張し過ぎて体に悪そうです。

情報求ム! ●連続技掲示板：ヒネリの効いた魅惑の連続技を募集。●真・JUNK部屋!!：微妙だけど捨てがたい連続技や小ネタを募集。●今号のMVC：今号に載っている連続技で一番気に入ったモノを選んで送ってくれ。格闘ゲーム以外でも可。投票者には何人かに何かプレゼント!? ●基板の裏側：通常は起こらない「?」な現象を募集　※メール投稿はjunk@arcadiamagazine.comまで。

夏の暑さを一閃せよ！

LONG RUN GAMES' BOOSTER



P122-123　ソウルキャリバーII



再び全国優勝を遂げた剣聖「刑事長」。刑事長伝説は、まだ終わらない……。

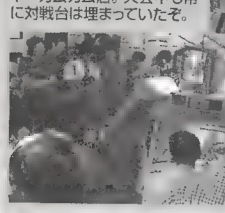
「戦～夏之陣～」大会結果

8月10日に大阪で行なわれた「戦～夏之陣～」。北は北海道から南は九州まで、各地の剣豪が集結、闘劇に引けをとらない規模の大会となった。

この大会で並居る強豪を打ち破り優勝を手にしたのは、闘劇優勝者の「刑事長」。戦神のごとき闘いぶりで、最強の名を天下に轟かせた。大会に向け、常に調整を怠らないモチベーションの高さこそが彼の最大の強さといえよう。

2位に輝いたのは九州のマキシ使い「PONAPE」。遠征は初めてとのことで、ほぼ無名のプレイヤーだったが、闘劇準優勝の「アルテナナイト」を破り、堂々の2位入賞。残り体力が少ない状況から、⇨Aや投げを決め、一気に逆転する光景が多く見られた。

注目選手は大会唯一のラファエル使い「とかげ」。惜しくも3回戦で敗れてしまったが、最弱キャラで闘い続ける姿に感動を覚えた。残念ながらユンスンのみ参加者が居なかった(風邪のため不参加)。全国のユンスン使いは頑張ってほしい。



大会が行なわれたチャレンジャーガムガム店。大会中も常に対戦台は埋まっていたぞ。



初めての遠征で2位入賞を果した「PONAPE」。アピールはちょっと控えめだ。

「戦」終幕！　勝ち残ったのは……？

SOUL CALIBUR II

©(株)ナムコ

今回は大阪で行なわれた全国大会、「戦～夏之陣～」の結果と、新たに見つかったテクニックに加え、現在のキャラ情勢とダイアグラムを紹介！

コマンド表記について

記事中のコマンドはキャラクターが右を向いているときのものです。また、コマンド表記の意味は以下の通りです。

- ◯：ボタンを短く押す
- ●：ボタン押しっぱなし（ホールド入力）
- ⇨：レバーを短く入力
- ➡：レバー入れっぱなし（走る）
- ☆：レバーをニュートラルに戻す
- ＋：同時押し

Text：FUG　協力：す～・びびあん、こって・ばんちょ、チャレンジャーガムガム店

先行入力ソウルチャージキャンセル投げ

ソウルチャージキャンセル（以下SCC）から、瞬時に投げを出せるテクニックが見つかった。入力法は左表を、対応技は欄外を参照してほしい。

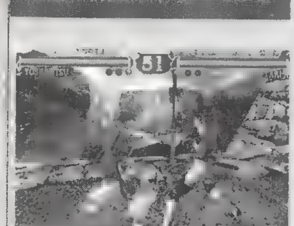
対応技によっては、初段をガードされていても、⇩Ⓐのような早い上段回避技以外では割り込まれないので、ガード崩しとして非常に強力だ。

特に実戦的と思われるのは吉光の⇩Ⓑ＋Ⓚやタキの⇩ⓀⓀⓀで、後者はSCC時のレバー入力を⇨方向にしておくことでコマンド投げを出すこともできる。

SCC投げを使うときには、投げをしゃがみで回避されることに注意。このときは光るエフェクトが出続け、被カウンター状態になってしまう。このため、相手キャラによっては手痛い反撃を受けてしまう。

SCC投げ入力方法

①何か技を出し、硬直を作る
▼
②硬直中にSCC投げ対応技を先行入力する
▼
③SCCと同時に、レバーを⇩、⇧以外の方向に入力
▼
④SCCが成立した瞬間に投げを入力

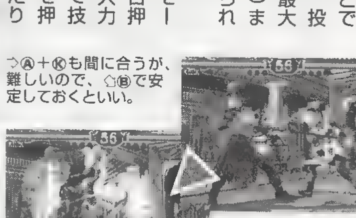


コマンドは難しいが、見返りも大きい。実戦で使えるように練習しておこう。

キリク：下段打撃投げ抜け後の確定連撃

キリクの開三宝（⇩Ⓐ＋Ⓑ）と捧三宝（⇩Ⓐ＋Ⓑ）は、投げ抜けされると完全に五分な状態になる。しかし、投げ抜けモーションの後半にレバーを入力することで硬直をキャンセルでき、投げ抜け硬直中の相手に最大で21フレーム（以下：F）までの打撃を確定で決められることが判明した。

コツは、投げ抜けのモーションが終わる直前に目押しでレバーとボタンを入力すること。また、連打で技を入力したり、ボタンを押すタイミングが早過ぎたりすると、技が出ずに8WAY-RUNに化けてしまう。まれに入力のタイミングが変化することがあるが、相手の抜けのタイミングは関係が無いようだ。



⇨Ⓐ＋Ⓚも間に合うが、難しいので、⇧Ⓑで安定しておくといい。

このくらいで技を入力。連打では出ないので練習が必要だ。

最強キャラはだれだ？

キャラ性能事情&ダイアグラム

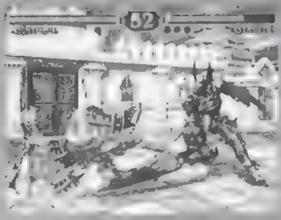
全体的に戦術が円熟し、キャラの評価も安定してきたころ。現時点の暫定的なダイアグラムと、各キャラに対する評価を載せておいたので、参考にしてほしい。

現在のキャラ評価

現時点での各キャラの評価をランク別に見ていこう。

●Sランクキャラ

ナイトメア……対横移動、パワー、リーチ、起き攻め能力のすべての点に優れたキャラ。チーフホールド中の特殊ガードにより、↘Ⓑや→Ⓚ Ⓑのような強力な技がほとんどノーリスクで出せる点に加え、⬇(⬆)Ⓐ、↗Ⓑといった高い軸移動性能を持つ技による読み合い無視は、あまりにも強力。上半身のやられ判定が小さいのも地味に強い。



圧倒的なパワーとリーチを持つナイトメア。各地でトラウマを作り続けた



どこへ行っても評価の低いラファエル。最弱の名を欲しいままにしている。

●Aランクキャラ

アイヴィー……反撃能力こそ低いものの、全キャラ中最長のリーチと、⬋(⬇)Ⓐからの5割コンボが非常に強力。コマンド投げや↙Ⓐ+ⒷⒷの目押し連続ヒットなどは使いどころは難しいが、近距離戦の強力な選択肢となる。

タリム……最速の基本技であるⒶⒶとⒷⒷから複数の派生を持ち、近距離での押しの強さは全キャラ中随一。また、やられ判定が非常に小さく、→Ⓐ+Ⓑと← or ←Ⓑ+Ⓚの避け性能は驚異的だ。一部のキャラは⬋(⬇)Ⓐを連発されるだけでも非常に苦しい。

御剣……ⓀⒷの硬直軽減や、「⬋(⬇)Ⓑ～⬋(⬇)Ⓚ～←Ⓑ」という回避困難な高威力コンボ、↘ⓀⒷによるガードの崩しやすさが高い評価の理由。↘ⓀⒷがナイトメアのチーフホールド特殊ガードで防がれない点も見逃せない。

ヴォルド……中間距離からの攻めに優れ、コンボが高威力。また、背向けやジ・ラックの構えからの攻めは理解していても対処が難しいため、ガードの固い相手からも体力を奪いやすい点も強さの一因。

タキ……ⒶⒶやジャンプからの二択で確実に体力を削り、反撃を避けて⬋(⬇)Ⓑを当てる戦い方は基本にして強力。立ち途中Ⓚカウンター時に体力を一気に奪えるため、起き攻めされにくいのも強み。

シャンファ……だれが使っても強いが、一定以上の強さを発揮しづらい。⬇(⬆)Ⓑと←Ⓐは強力だが、その分相手に読まれやすいという弱点も持っている。特に相性のいい相手が居ない分、数値はかなり控えめとなった。

●Bランクキャラ

マキシ……基本技の性能と攻撃力は文句無し。上段攻撃を無効化する Ⓐ+Ⓑも強い。しかし、対横移動が弱く、ガード崩しが投げしか無いというのが大きな欠点だ。

吉光……↗Ⓐからの攻めや高威力な投げは、吉光を知らない相手には絶大な効果を発揮する。しかし、相手に割り切った動きをされるとリスクが大きい。また、起き攻め能力の低さも泣きどころだろう。

セルバンテス……パワーは、全キャラ中でもトップクラス。対横移動、リーチも悪くない。投げさえ決められれば……。

キリク……リーチ、ガード崩し能力は問題無いが、横斬りメインなため、突進力のある縦斬りに弱い。使い方次第ではもっと上位を狙えるはず。

●Cランクキャラ

ユンスン……発生の早い技は持っていないが、それ以外の必要な技はそろっている。ダメージ効率の悪さが弱点で、体力勝ちされやすい。

アスタロス……数値は低いが、実戦では強いキャラ。投げが決まらないとお話にならないが、近付けさえすればパワーで何とかなる印象がある。

●Dランクキャラ

カサンドラ……対横移動、ガード崩し、リーチに恵まれていないかなり厳しいキャラ。ばくちの大技と、投げが通用しなければ勝ち目は薄い？

ラファエル……もはやシステム面でも見離された印象がある。対横移動とパワーに欠けるため、まぐれ勝ちすら滅多に起こらない悲惨なキャラ。

[illegible]	[illegible]		6	7	5	6	6	6	7	6	6	6	7	7	8	8	91(+21)
[illegible]	[illegible]	4		5	5	5	5	6	7	6	6	6	7	8	8	8	86(+16)
[illegible]	[illegible]	3	5		4	5	6	5	7	6	6	7	7	8	8	8	85(+15)
[illegible]	[illegible]	5	5	6		6	5	5	6	6	6	7	6	7	7	7	84(+14)
[illegible]	[illegible]	4	5	5	4		5	5	6	5	6	7	6	7	7	7	79(+9)
[illegible]	[illegible]	4	5	4	5	5		5	5	5	6	6	6	7	7	7	77(+7)
[illegible]	[illegible]	4	4	5	5	5	5		6	6	6	5	6	6	6	7	76(+6)
[illegible]	MA	3	3	3	4	4	5	4		6	6	5	6	7	6	7	69(-1)
[illegible]	[illegible]	4	5	4	4	5	5	4	4		5	6	6	6	6	7	69(-1)
[illegible]	[illegible]	4	4	4	4	4	4	4	5	5		5	5	6	7	6	67(-3)
[illegible]	[illegible]	4	4	3	4	3	4	5	5	4	5		5	6	5	5	61(-9)
[illegible]	YU	3	3	3	4	4	4	4	4	4	5	5		5	5	6	59(-11)
[illegible]	[illegible]	3	2	2	3	3	3	4	3	4	4	4	5		6	5	51(-19)
[illegible]	[illegible]	2	2	2	3	3	3	4	4	4	3	5	4	4		7	49(-21)
[illegible]	[illegible]	2	2	2	3	3	3	3	3	3	4	5	4	5	5		47(-23)

各キャラクター略称：ナイトメア（NA）、アイヴィー（IV）、タリム（TR）、御剣（MI）、ヴォルド（VO）、タキ（TK）、シャンファ（XI）、マキシ（MA）、吉光（YO）、セルバンテス（CE）、ユンスン（YU）、アスタロス（AS）、カサンドラ（CA）、ラファエル（RA）
※ダイヤグラムの平均値は70。キャラが変わるシャレードは含まれていない。

マスター（以下：マ）「今回もコーナー作ったんで、何か語ってください」
チャンプ（以下：チ）「ハァ？　何でお前が仕切ってるの？」
マ「いいから語ってください」
カリスマ（以下：カ）「偉そうだゾ、お前」
～10分後～
カ「ま、気を取り直して……まず本作は、最速の発生を持つ技があっても必ずしも強さには直結しない」
マ「そーですか？　11Fの⇩Ⓐとか強くないっすか？」
カ「いーや、そうでもない」
マ「……そーっスかね？」
カ「そーだよ。今回は近距離戦やらないし、当たっても距離が離れて二択できないし、割り込まれるし、意味ナイ」
チ「そーだな、何だかんだで発生よりもリーチだな」
カ「↙Ⓐが強いのはアイヴィーと、接近戦をやる吉光くらいだよ。オレなんか11Fの⇩Ⓐよりも、13Fでいいからアイヴィーの⇩Ⓐ欲しいもん」
マ「あ、僕も」
カ「だろ？　重要なのは15～18Fの技と13FのⒷ派生」
チ「そーだな、結局その早さで強い技持ってるキャラは強いしな、ナイトメアとか」
カ「つまりはそーゆーこと。で、発生より重要なのが、①横移動対策技、②起き攻め能力、③リーチ、④パワーの四つ。ここに焦点を絞って強さを語ってほしいナ」
マ「強い横斬りといえば？」
チ「……メア」
マ「起き攻めキツイのは？」
チ「ナイトメア」
マ「リーチがあるのは？」
チ「……ナイトメア」
マ「パワーがあるのは？」
チ「ナイトメア!!」
マ「メア終わってますね……」
カ「硬直軽減無いならまだマシだけど、現状では死角無しだね。アイヴィーも理不尽。そして特殊なのがタリム」
チ「横斬り当たらないしね」
マ「しゃがみに中段が当たらないこともありますよ！」
チ「ダウンにローキックが当たらないこともあった!!」
カ「……そんな感じでタリムは判定小さ過ぎ。後のキャラは順当に順位が付くかな」
マ「そうですね」
チ「……そうか！　俺が弟に負けるなんてオカシイと思ったよ。メアが強過ぎなんだ」
カ、マ「……」



チャンプがブチ切れるタリムの判定。見事にローキックがスカってます。



突然納得し始めたチャンプに、さすがのカリスマも呆れ顔・・・放置するしか。

TSC

初心者からマニアまで楽しめるアーケードショップ



NEWアストロシティ	¥35,000	カプコンDCコンバーター	¥21,000	D&Dタワーオブドゥーム(SUB)	¥14,000	ミスタードリラー2	¥6,000
アストロシティ	¥30,000	カプコンvsSNK2（GDROM）	¥5,000	D&Dシャドーオーバーミスタラ(SUB)	¥28,000	鉄拳2Ver.B	¥8,000
ブラストシティ	¥150,000	ギルティギアXX（GDROM）	¥8,000	プロギアの嵐(SUB)	¥28,000	MV-1A	¥12,000
NEWバーサスシティ	¥200,000	スパイカーズバトル（GDROM）	¥7,000	マーヴルvsSF（SUB）	¥15,000	MV-1F	¥10,000
ツインラダー（中古）	¥18,000	ムサピィのチョコマーカー（GDROM）	¥15,000	ストライダー飛竜2	¥22,000	MV-1FZ	¥10,000
NAOMIマザー	¥28,000	CP-2マザーボード	¥2,000	ストリートファイター	¥25,000	クォース	¥4,000
NAOMI2マザー	¥52,000	ヴァンパイアセイバー(SUB)	¥2,000	クラックス	¥2,000	グラディウス4	¥20,000
NAOMI通信ボード	¥4,000	ヴァンパイアセイバー2(SUB)	¥5,000	子育てクイズマイエンジェル	¥1,000	トライゴン	¥10,000
GD-SYSTEMキット（新品）	¥98,000	ZERO2アルファ(SUB)	¥5,000	子育てクイズマイエンジェル2	¥1,000	パロディウスだ!	¥5,000
I/Oボード	¥15,000	ZERO3(SUB)	¥7,000	コズモ・ギャング・ザ・パズル	¥2,000	ぐっすんおよよ	¥3,000

上記以外の在庫のお問い合わせは下記まで

http://www.tessin.co.jp/

TSC **有限会社 哲信クリエイト**
大阪市東住吉区今川6-3-27
営業時間／10:00～21:00（日曜・祝日定休）
TEL.06-6701-4443
FAX.06-6701-4442
E-mail tessin@osk4.3web.ne.jp

お支払い方法
- 銀行振込　…入金確認即商品発送
- コレクトサービス　…商品代引サービス
- 分割払い取扱い

振り込み先
- りそな銀行　平野支店
普 4483047
有）哲信クリエイト



※阪神高速駒川及び
平野インターより車で5分
※JR東部市場前駅より徒歩20分
※地下鉄駒川中野及び平野駅より徒歩15分

アーケードゲームライブラリー

Text：小山祥之　koyama@VGL.jp
（協力：VGLプロジェクト/あまちゅあらいん）

第九回　攻撃から都市を守り抜け

MISSILE COMMAND



「ミサイルコマンド」
上空から降り注ぐ敵の爆撃をミサイルで迎撃し都市を守り抜くシューティングゲーム

ナムコの『パックマン』が海外へはばたき始めた1980年。しかし、まだ日本国内のビデオゲーム業界は『スペースインベーダー』（78年／タイトー）の残像を追い続けた作品が多く、ゲームの開発は足踏みを続けていたのだ。

そんな時代に、アメリカから衝撃的なゲームが輸入された。それは『ミサイルコマンド』（80年／アタリ）である。

このゲームが制作された時代は、アメリカ合衆国とソビエト連邦が冷戦下にあったころで、当時の時代背景を如実に表したゲーム内容だった。

上空からICBMによる攻撃が雨のように降り注ぎ、それを迎撃する。

ICBMを撃ち漏らすと都市や基地が消滅する。すべての都市と基地が全滅すると、画面にはフラッシュと共に「THE END」の文字が表示される。その様子は、当時の人たちが想像した、起こりうる未来だったのではないだろうか。

『ブレイクアウト』以来のヒット作

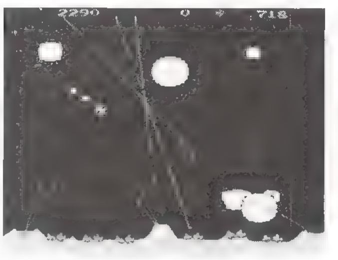
『ミサイルコマンド』を製したアタリは、大ヒット作となった『ポン』や『ブレイクアウト』を生み出し、日本のゲーム市場に火を付けた米国のゲームメーカーだ。その後もアタリのゲームは次々と日本に輸入されていった。

しかし、日本のメーカーが日本人向けにキャラクター性を盛り込んだゲームを作り始めると、海外独特のセンスを持ち、どちらかというとアイデア重視だったアタリのゲームは、輸入する手間も掛かるため、下火になっていった。

そんな中、アタリの『ミサイルコマンド』が日本に登場した。アタリ初のカラー製品ということも手伝って、日本国内にも輸入された。

当時後発ながらも大人気だった『パックマン』をはじめ、日本産のゲームに色濃かったキャラクター性では劣っていたが、ゲーム本来の面白さが群を抜いていた。当時、日本のゲームには無かったトラックボールによる操作と、その操作に慣れることで広がっていく高い戦略性などが話題となり、じわじわと人気が広まり、ヒット作となった。

また、セガとタイトーが製造許諾を受け、ほぼ同時期に発売していることからも、このゲームの人気が伺える。セガ版はテーブル・コックピット型、タイトー版は『TTミサイルコマンド』の名でテーブル型が製造された。



トラックボールで照準を移動。三つのボタンは、それぞれ左中右の基地からのミサイル発射ボタンになっている。

微妙な操作をするために

このゲームの大きな特徴として挙げられるのが、レバー入力では照準を俊敏に動かし、微妙な位置調整をすることは困難だったのか、それまであまり操作に使われることのなかったトラックボールという入力デバイスを採用したことだろう。

このトラックボールによる操作の妙が、『ミサイルコマンド』の面白さを実感させてくれた大きな要因だ。

本作におけるステージクリアの条件は、降り注ぐ敵ミサイルを迎撃し都市を一定時間守り抜くことだ。逆に都市がすべて破壊されるとゲームオーバーだ。

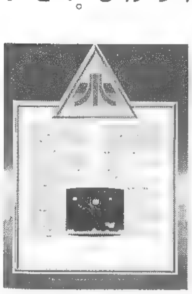
三カ所の基地から発射される迎撃ミサイルは、トラックボールによる操作でその迎撃ミサイルの着弾点を合わせるのだが、これが実に理にかなった操作感覚を体感させてくれる。迎撃ミサイルは発射ボタンを押した時の照準位置まで一直線に飛んで爆発し、その爆発時の爆風で敵弾を誘爆させるのだ。敵弾数の少ないうちは一発ずつ撃ち落せるが、高次面になると一発のミサイルで効率よく複数の敵弾を誘爆させるため、複数の敵弾が集中するポイントを予測して撃ち出すといった、敵弾到達予想ポイントに弾幕を張る高度な技術が必要になる。

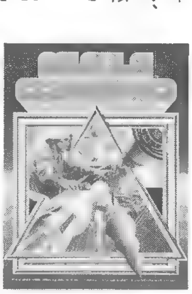
後年日本において影響を受けたゲームとしては『SDI』（87年／セガ）が挙げられるが、その独特なセンスを昇華させたタイトルの出現は無く、ヒットしたゲームなのに類似作品の少ないゲームとなってしまった。

『ミサイルコマンド』の後を継ぐものが出現しなかったが、トラックボールでキャラクターを微妙なコントロールをして動かす面白さというものを認知させた功績は大きい。

まだ現在のように規格化された筐体や基板が普及していない時代だったこともあるが、そのゲームに合ったハードウエアや入力装置を、ゲームごとに採用できることがアーケードゲームの強みであることを知らしめたゲームでもある。

近年はアーケードゲームならではの長所を見失ない、家庭用との差別化を図ることに苦戦し失速したように感じらるが、過去のヒット作が残していったものを次のゲームにも活かせるかどうかが、この業界が「THE END」の時を迎えないためのヒントになるのかもしれない。





終わらないゲーム戦争

時代は80年代に入り、日本と海外のビデオゲーム文化は、それぞれの路線を歩む時代に入っていった。海外ではアップライト中心、日本ではテーブル中心といったように、遊ぶスタイルやラインナップも違っていた。

海外製品にも良作は登場していたが、その多くは日本に大量輸入されることはなかった。国によって人気に差があったことも事実だが、ゲーム機そのものが筐体丸ごとで1パッケージという非常に大きな製品だったので、物理的に大量の輸出入が困難であったという実状があった。

時が流れ現地法人が設立されるようにまでは、海外許諾生産といった方式で、ゲームはやっと海を渡ることができた時代だ。

一つのタイトルのビデオゲームであっても海外版や許諾品、さらにはコピー品といった複数のバージョンが存在していたのはこのような経緯も理由にある。

もちろん同じゲームなので、オペレーターは同じゲームのバリエーションを複数導入することは少なかったが、『ミサイルコマンド』一つを取っても、テーブル型とコックピット型では遊ぶ雰囲気に大きな違いを感じた。たった一つのタイトルにも、いくつものバリエーションが存在したし、それぞれを遊んだプレイヤーにとっては、それぞれに対しての思い出があることだろう。



冷戦の時代が終わって、過ぎゆく時間はゲームを生んだ時代背景さえも消し去っていこうとしているが、ビデオゲームというブラウン管上での熱い戦いの記録は今も世界中で続けられている。

1980年の出来事

1980年といえば山口百恵のフィーバーが始まった年であり、そして世界の王貞治が現役引退を表明した年だ。

「赤信号みんなで渡れば怖くない」という無茶な標語(?)が流行していた世間では、山口百恵の婚約が発表され、結婚までの間「百恵フィーバー」に突入。しかしファンの男性の中には、悲しい想いをされた人もいるのではないでしょうか? 心中お察し致します。

プロ野球においても、当時ジャイアンツの監督だった長嶋茂雄が辞任し、世界のホームラン王の王貞治が現役引退を表明したことにより「ON時代」と呼ばれていたシーンに幕が降りたのです。

募集

『アーケードゲームライブラリー』ではコーナーで取り上げて欲しいゲームのリクエスト、情報、質問などをお待ちしております。

オールドゲームの思い出をもう一度鮮明に甦らせ、ゲームが歩んできた30年の時代を現代に記録していくコーナーでもあります。こんなゲームがあった、こんなゲームを見せたいという情報交換ができればと思います。

アーケードゲームライブラリーで共にゲームの歴史を綴っていきましょう。

あて先はこちら

〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10
アルカディア編集部
AGLコーナー

■参考資料
「Let'sPlay MissileCommand」1980年(セガ)
「ゲームマシン」1980年(アミューズメント通信社)
「オールドゲームの世界」シリーズ(流線堂)
「究極ビデオゲームリスト2003」
(AMPグループ/アマチュアライン)

[お知らせ]AGLコーナーや「究極ビデオゲームリスト」などのアーケード・データベース制作の実績を持つ研究機関AMPグループのホームページ「アーケードゲーム探偵団」開設中です。
http://amp.tri6.net E-Mail amp@tri6.net

自宅で家庭で業務用ゲーム基板を動かそう!

ゲーマー究極形態

arcader-neo 電界 アーケーダー・ネオ 接続



第44回　Text: 三重県の山本さん　Illustrated by ムトウ

ゲームを起動しよう!!

入門シリーズも、今回で5回目。注文したゲーム基板が手元に届いたならば、その日のうちか、遅くとも翌日には動作チェックをしよう。注文品に異常があった場合、日がたつと、対応してもらえなくなるからだ。かといって、ここで焦り、中間ハーネスを逆に差して電源をONにしてしまい、その結果、自らゲーム基板を壊しては目も当てられないぞ。そんな失敗を回避する知識を身に着けよう。

基板のつなぎ方を覚えよう

1 接続の基礎知識

要するに、ゲーム基板には向きがある。また、家庭用ゲーム機のように、逆向きの接続を防止する機構も完全ではない。壊さないために、ある程度知識が必要だ。

何はともあれ中間ハーネス

ゲームを起動させるためには、ゲーム基板とコントロールボックスを、中間ハーネスと呼ばれるパーツで接続しなくてはならない。コントロールボックスの接続コネクタは独自の形になっており、ゲーム基板のコネクタとケーブルを介してつなぐ必要があるからだ。

それなら、ゲーム基板を直接差し込めるようにゲーム基板と同じ端子を付ければいいと思うかもしれないが、昔の基板は規格が統一されていないために、結局間を取り持つものが必要。

大体において、コントロールボックスに家庭用ゲーム機よろしくゲーム基板が直接刺さったら邪魔だろう。

中間ハーネスを見ると、何やらものものしい外観に、たじろいでしまうかもしれない。しかし、右の説明にあるように、中間ハーネスの正体はタダの配線。恐がらなくていい。その配線が恐いって!?

! JAMMA規格あれこれ

「ジャマ」規格って何?

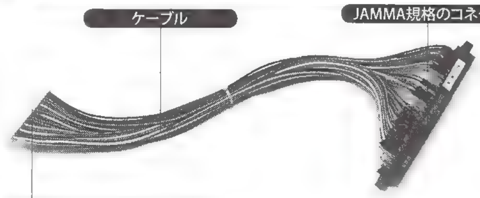
JAMMA規格とは、大まかにはゲーム基板のコネクタの規格のことだ。規格制定以前は、コネクタがまちまちで、とても面倒くさかった。規格準拠のコネクタを、JAMMAコネクタという。

ビデオにVHSとβがあって、結局VHSになった的なことだと考えていい。

コントロールボックスと、JAMMAコネクタ対応の中間ハーネスがあれば、大抵のゲームが遊べる。

中間ハーネスは恐くない

? 中間ハーネスって何だろう?



二つのコネクタの間を1対1の関係でつないでいるだけ。

複雑な回路にも見えなくない中間ハーネス。しかし、よく見ると、二つのコネクタの間をケーブルでつないだだけの単純な構造の物体だ。いってみれば、壁のコンセントと、扇風機とをつなぐ電源タップのようなもの。その配線数が多いだけのものといっていい。

JAMMA規格準拠基板のエッジコネクタ配列表

●ゲーム基板への電源供給。GNDと＋5vの端子の数が多いのは、多くの電流を流すためだ。最近の基板では、－5Vは使用しないことが多い。

●音声出力。JAMMA規格内ではモノラルだ。

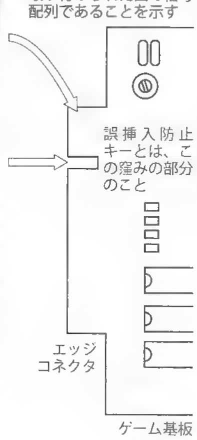
●端子番号12～14とN、Pは、モニタへの映像出力。

●コインは、1P側だけでOK。テストとサービスについては左記参照。

●コントロールパネルに接続。JAMMA規格では1レバー3ボタンが基本。スペア端子は、普段は使用されない。特殊パネル使用のゲーム(『アサルト』など)の場合に使用される。4ボタン使用のネオジオも、スペア端子を使用。

半田面			部品面
信号名	端子番号		信号名
GND	A	1	GND
GND	B	2	GND
＋5V	C	3	＋5V
＋5V	D	4	＋5V
－5V	E	5	－5V
＋12V	F	6	＋12V
誤挿入防止キー	H	7	誤挿入防止キー
	J	8	
	K	9	
スピーカ(－)	L	10	スピーカ(＋)
	M	11	
GREEN　出力	N	12	RED　出力
SYNC(同期)出力	P	13	BLUE　出力
サービススイッチ	R	14	GND　出力
	S	15	テストスイッチ
2P　コインスイッチ	T	16	1P　コインスイッチ
2P　スタートボタン	U	17	1P　スタートボタン
2P　レバー UP	V	18	1P　レバー UP
2P　レバー DOWN	W	19	1P　レバー DOWN
2P　レバー LEFT	X	20	1P　レバー LEFT
2P　レバー RIGHT	Y	21	1P　レバー RIGHT
2P　ボタン1	Z	22	1P　ボタン1
2P　ボタン2	a	23	1P　ボタン1
2P　ボタン3	b	24	1P　ボタン3
2P　スペア	c	25	1P　スペア
2P　スペア	d	26	1P　スペア
GND	e	27	GND
GND	f	28	GND

※部品面とは、電子部品が取り付けられた面の信号配列であることを示す

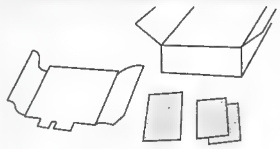


ゲー事典　お便り募集中……当コーナーでは、ネタや感想を募集中です。また、ご協力いただける基板屋さんなども募集しております。すべてのお便りはこちらまで。〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10 株式会社エンターブレイン アルカディア編集部アーケーダー・ネオ 係まで。E-mail:arcader@arcadiamagazine.com

2 実際の接続手順

JAMMAコネクタと中間ハーネスについて適当に学んだところで、実際の接続へと駒を進めていこう。接続は、向きにさえ注意すればぜーんぜん難しくない。

STEP1

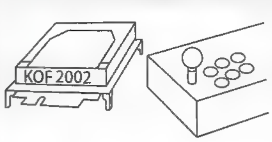


届いたゲーム基板の商品確認を行なう

注文通りの品か、またゲームに支障を来す不備が無いか（取り扱い説明書が無いなど）確認する。

◀ワクワクする瞬間だ。基板は部品が剥き出しなので、どこかにひっかけて壊さないように注意。

STEP2

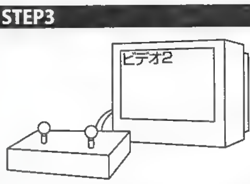


取説のコネクタ配列表を見て、信号とボタンの位置関係をチェック

ボタン配置が分からないと正しい動作確認ができないし、JAMMA規格対応基板であっても油断ならない。

◀ネオジオの場合、ただのJAMMAコネクタ対応中間ハーネスだとDが利かない。ネオジオ対応のハーネスが必要。

STEP3

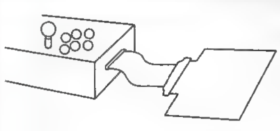


コントロールボックスとモニタ（TV）を接続

モニタの電源を入れ、ビデオ入力にしておく。異常があった場合、すぐ電源を切れるよう心の準備を。

◀モニタのスイッチで、ビデオ入力にしておく（ビデオ入力にコントロールボックスをつないだ場合）。

STEP4

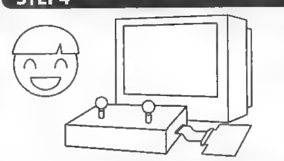


ゲーム基板とコントロールボックスを中間ハーネスにて接続

中間ハーネスの逆差しに注意!! また差した方向は正しくても、左右にズレて接触不良になる場合もある。

◀コネクタに文字が書いてある方が部品面になっていることが多い。ちなみに半田面は、部品の足が出ている方。

STEP4



コントロールボックスのACコードを接続し、電源ON!

ゲームの画面が出ればまずはOK。何も画面が出なければ、すぐに電源を切り、今一度向きを確認しよう。

◀画面が出るまで3秒程度間があるゲームもある。キーンと（電源から）音がしたら、逆差しの可能性大！

起動した（タイトル画面が出た）ならば

ゲーム起動後の作業

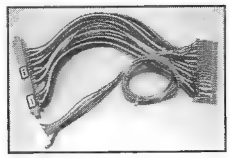
①クレジットを入れゲームをプレイしてみる

②テストモードにて各ボタン、レバーの入力テストを行なう（詳しくは取り扱い説明書参照）

③ディップスイッチにてクレジット設定や難度などを好みに設定する（取り扱い説明書参照）

④ゲーム基板によっては映像（RGB）出力に差があり、色が薄かったりする。ビデオコンバータやモニタの調整を行なう。

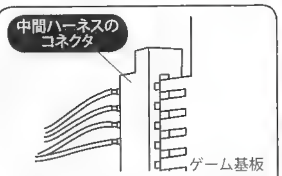
起動しなかった場合のトラブルシューティング、基板の保管方法などについては次号にて掲載！



格闘ゲームの場合はキックハーネスが必要になる場合がある。

JAMMA変換ハーネスが必要な場合は用意しておく

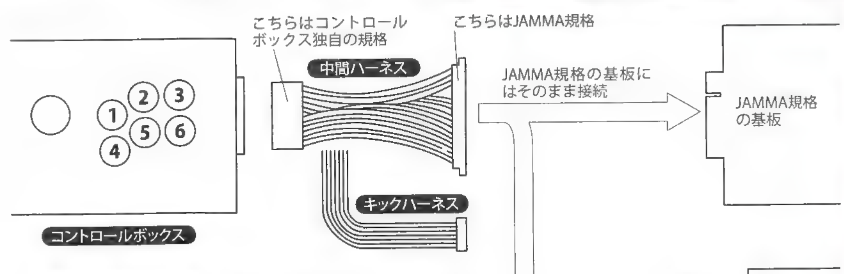
JAMMA規格対応でない（古い）基板を買う場合は、JAMMA変換ハーネスを同時購入しよう。コントロールボックス専用のJAMMA中間ハーネスとつなぎ合わせて接続するのだ。

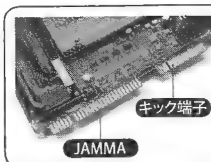


逆差しはもちろんダメだが、それ以外にも図のようにズレることがあるので注意。

駆け足での説明となったが、とにかく中間ハーネスの逆差しさえ避ければ、後は何とでもなると思っていい。なぜ逆差しがいけないかというと、逆に差すことで電源を供給すべきでないところにしてしまうことになり、その際に流れた電流で、最悪の場合基板を壊すことになるからだ。……と、経験者は教え諭すのであった。

中間ハーネス接続図





JAMMA規格のサポートは3ボタンまで。図の4, 5, 6ボタンにはJAMMA規格のスペア端子か、独自のコネクタをつなぐ。SYSTEM12なら、左の写真の端子だ。

ゲー事典 テストスイッチ補足：テストモードに入るには、テストスイッチを押さなくてはならない。現行機種でテストスイッチが付いているのは、ボードマスターだけ。また、シグマ電子製のコントロールボックスなら、純正JAMMA中間ハーネス上にテストスイッチが付いているが、それ以外の機種の場合、自分で取り付けなくてはならない点に注意。

HARDWARE MUSEUM

～想い出のゲーム基板たち～

ゲームごとにゲーム基板を作り下ろしすることが多かったアーケードゲーム。ゆえに、そのハードウェアの種類は膨大な量に上ります。このコーナーでは、深い味わいを醸すゲーム基板を、博物学的に取り上げていきます。

1989 年／平成元年

タイトー

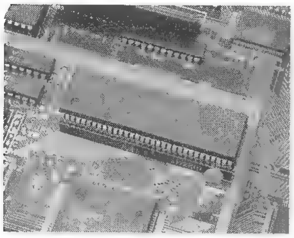
ダライアスII（3画面版）

開発元	タイトー	ジャンル	シューティング
発売元	タイトー	操作系	8方向レバー+2ボタン

システムボード	専用基板
CPU	68000 × 2/Z80
サウンド構成	YM2610
表示色数	カラー
スペック	±5V/+12V電源

シリーズ最後の3画面『ダライアス』

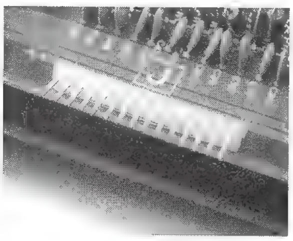
Text: 袴田直樹
hakamata@pc.highway.ne.jp



ZUNTATAによるサウンドがはじけていた本作。まだFM音源をメインとした構成だ。

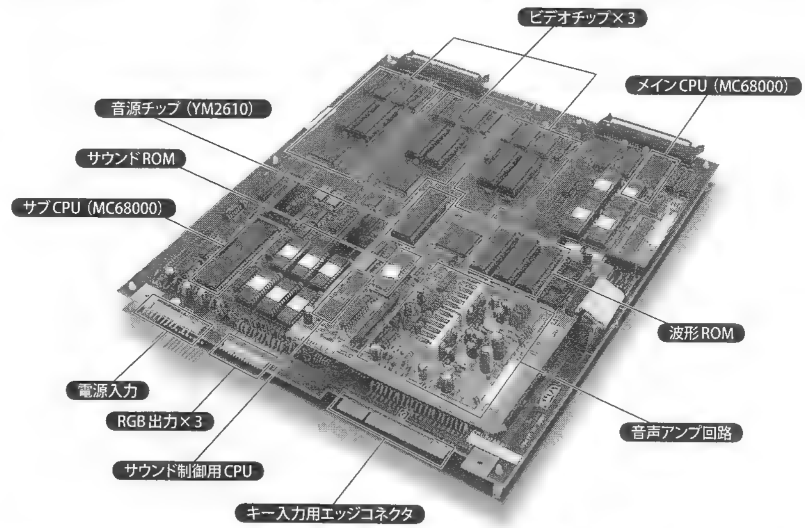


一大ブームを巻き起こした波打つスクロール。それを支えた68000CPU×2。



ビデオチップが三つなら、当然映像出力端子も三つ！

DETAILS



用語解説

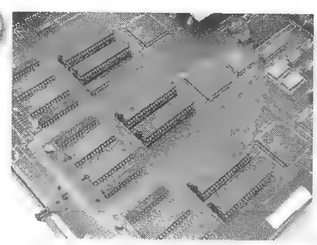
前作との関係性：前作『ダライアス』と配線やコネクタ関係は同じです。しかし、基板は違います。勘違いをされている方が結構いらっしゃいます。

映像出力エトセトラ：RGB出力はRGB、SYNC、GNDが3画面分ゾロっと並んでいます。合わせて15ピン。基板上にある「TC0070RGB」と書かれた縦型のチップが割とモゲやすいです。その名の通り、ビデオ関係のチップです。モゲたら画面が出なくなります。

3画面筐体の歴史：『ダライアス』＞（ROM交換）＞『ダライアス EXTRA VERSION』＞（基板交換）＞『ニンジャウオリアーズ』＞（ロム交換）＞『ダライアスII』といった流れになってます。

HARDWARE CHECK

2画面版は1枚基板となっており、全く違う基板です。前作から3年ということで、集積度も上がってのことでしょう。3画面版は、『ニンジャウオリアーズ』と共通基板です。というより、3画面版は『ニンジャウオリアーズ』基板用のROMキットでのリリースのはずです。ソフトウエア上のカスタムチップはありませんが、マスクROMが「ちょっと複製しにくいパッケージ」となっています。



ビデオチップを三つ搭載。こんな贅沢、当時だからできた？

君は知っているか？

前作から「パワーアップアイテムを拾いつつボスを倒して、逆トーナメント形式の分岐によりエリアを選んでマルチエンディングへと向かう。ボスキャラのモチーフは海産物」という基本ラインは変わらないのですが、自機サイズが大きくなってしまったことと、2画面版とのカラミもあり、前作と比べると大味な内容になってしまった感が私にはあります。

とはいえ、ラインスクロールを使った演出と素晴らしいBGMで、いやがうえにも盛り上がり、当時はのめりこんだものです。3画面筐体の改造はもとより、2画面版のリリースにより、大型筐体のシューティングとしては結構な普及率であったと思います。つい最近久しぶりに2画面版を運搬したのですが、思ったより大きさを感じませんでした。モニタも19インチですからね。今となっては小ぶりな筐体です。

初代のインパクトが大き過ぎたので、どうしてもただの続編と見られがちですが、その後の続編と比べたら、『ダライアス』の名を語るに十分な内容だと思います。



大迫力の3画面！……から2画面分を紹介（ショボ）。視界を覆われることで感じる没入感は並じゃない。正統な後継作品が出ることを期待したいのだが……。

ゲー事典 格闘ゲームという、比較的日常に近いテーマのジャンルが主流になったからか、アーケードゲームの中から「世界」を感じることが少なくなった昨今。そんな自分が「世界」を感じた数少ないゲームの中で特級扱いしてるのが、本『ダライアス』シリーズと、『スピードキング』。最近出た『F-ZERO AX』もかなりきたけどね。単なるSF好きともいう。（編集）

ゲームセンターイベントリスト

※イベントの内容・日時は、お店の都合により予告なく変更される場合がありますので、ご了承ください。

9月もイベント大フィーバー！

9月もBIGイベント盛りだくさん！　まずは大阪府から、チャレンジャーグループが第2回『GGXX #RELOAD』チャンピオンシップを開催。岡山県ファンタジスタでは、「VF4EVO」西日本最強決定戦！「南アキラ」も参加する注目イベントだ！そして新潟県POPYはアルカディアとのコラボ企画第2弾を開催！　今回は、ファチスト先生に加えa-choから「持田」、「火久」も参戦！　アルカディアで気になるイベントを要チェック!!

大阪GGXX情報

チャレンジャーグループ発！　第2回『GGXX #RELOAD』大会「チャレンジャーチャンピオンシップ R2」を開催！

大阪チャレンジャーグループ6店舗共同の第2回『GGXX #RELOAD』大会をこの秋開催！

【タイトル】 ■「チャレンジャーチャンピオンシップ R2」

【大会日程】
・9月6日～9月23日まで店舗予選開催。
9月28日(日曜日)チャレンジャー関大前店で最終予選・決勝大会を開催。

【大会概要】
・チャレンジャーグループ6店舗による合同の『GGXX #RELOAD』大会。
・各店舗予選上位三名を選出後、9月28日に予選通過者39名による決勝大会を開催(決勝会場:チャレンジャー関大前店)。

【大会ルール】 ■予選大会ルール
・永久、バグ技等の使用禁止。不正が認められた場合は失格となり、参加資格が失われます。
・1P／2Pの選択は、ジャンケンにて決定します。
・対戦は、99秒、2本先取で行ないます。
・使用キャラクタの途中変更はできません。対戦の際は必ず「参加申込書」にご記入いただいたものと同一の「キャラクタ」を使用してください。
・機械の不都合により対戦が中断した場合、スタッフにお申し出ください。その際、中断前の勝敗数(何本先取していたか)は有効となります。
・公序良俗に反したり、他人を誹謗・中傷するようなリングネームでの大会参加はご遠慮ください。

■本戦大会ルール
・当日の開店より予選通過者の受付を致します。
・受付は1時間前より点呼を取らせて頂き、開始30分前で締切ます。
※本戦当日に欠場者が出た場合は最終予選の4位以下で埋めていきます。
・そのほかのルールは予選に準ずる
※この大会ルールは予告なく変更される場合がございます。

【参加方法】 ■各店舗スタッフまで大会受付をしてください。
※受付開始、最終締め切りは各店舗にお問い合わせください。
※開催店舗や日時等、を変更する場合がございますので、大会参加日直前に必ず開催店舗もしくは大会関連HPにてご確認うえご参加ください。

【予選・決勝店舗一覧】

開催日	開始時間	開催店舗	電話番号	担当者
9/6(土)	18:00	チャレンジャー関大前店	06-6389-8072	坂本
9/7(日)	15:00	チャレンジャーガムガム店	06-6317-0433	松井
9/20(土)	17:00	ャレンジャー追手門店	0726-43-4444	三島
9/23(祭)	16:00	チャレンジャーアババ天神橋店	06-6357-6677	新明
9/13(土)	17:00	チャレンジャー土居店	06-6994-7476	野間
9/15(祭)	18:00	チャレンジャー三ノ宮店	078-393-0388	山下
9/28(日)	13:00(予選) 16:00(本戦)	チャレンジャー関大前店	06-6389-8072	坂本

【問い合わせ】 お問い合わせは各店舗までお願い致します。
チャレンジャーHP■http://www.challenger-am.com/



北海道

★アミュージアム麻生店
札幌市北区北40条西4-1-1 パボッツ麻生1F ☎011-736-6166
9/7 15:00 ギタフリ9大会
9/13 16:00 GGXX #RELOAD大会
9/14 15:00 ドラム8大会
9/15 16:00 ワールドヒーローズパーフェクト大会
9/20 16:00 KOF2002大会
9/21 19:00 ソウルキャリバーⅡ大会
9/27 16:00 SNK VS. CAPCOM SVC CHAOS大会
毎土曜 19:00 VO4大会 ランバト
※すべて参加費100円、詳細は店舗まで

宮城県

★ナムコプラボ仙台泉店
仙台市泉区松森字上河原1-1 ☎022-773-4171
9/28 13:00 WCCF 2003 入荷記念大会
◆参加費500円、試合形式「FREE」



栃木県

★プレイステージ・マイタウン小山店
小山市城山町3-3-22 VAL3F ☎0285-22-4419
http://www8.plala.or.jp/arcadegame/event.htm
9/13 17:00 第5回GGXX #RELOAD大会 ランバト
9/20 17:00 SNK VS. CAPCOM SVC CHAOS大会
9/27 17:00 第6回GGXX #RELOAD大会 ランバト
※すべて参加費100円、詳細は店舗またはHP参照

★プラボ宇都宮店
宇都宮市梁瀬1606-1 P&Dビル内 ☎028-638-5011
9/14 17:00 GGXX #RELOAD段位認定大会
9/21 17:00 SNK VS. CAPCOM SVC CHAOS大会
◆隠しキャラ使用可能！
9/28 17:00 頭文字D 県内最速決定戦
◆使用車種任意、カード必須
※すべて参加無料

★プレビこころっこJ's小山店
小山市駅東通り2-3-15 イトーヨーカドー内2F ☎0285-22-2814
http://www2.ttcn.ne.jp/~tasakiayumi.com/event01.html
9/13 14:00 第6回ポップンミュージック大会
※詳細は店舗またはHP参照

茨城県

★SKIPPER'S 日立店
日立市幸町1-11-1 YBビル1F ☎0294-27-3939
http://www.geocities.co.jp/HeartLand-Sakura/7147/skippers.html
9/13 14:00 GGXX #RELOAD大会 6th
9/20 15:00 ソウルキャリバーⅡ大会
9/27 15:00 ポップン大会(予定)

埼玉県

★ゲームファクトリーマグマ川越店
埼玉県川越市脇田町9-3Kスクエアビル B1 ☎049-222-8839
http://www6.ocn.ne.jp/~uzuraegg/magma/top.html
9/7 14:00 頭文字D大会
◆参加費100円、定員32名

★ゲームセンターリンリン
熊谷市拾六間725-1 ☎048-533-3054
9/13 19:00 バカバカSP大会
9/27 19:00 バカバカ2大会
毎土曜 20:00 GGXX #RELOAD大会
※当日受付のみ、詳細は当日発表

★セガワールド飯能
飯能市岩沢189-1 ☎0429-72-6989
9/28 14:00 月イチGGXX #RELOAD大会
◆フリープレイあり、参加費100円、受付26日まで

★ゲーム&カラオケ遊々
坂戸市南町3-1 ☎049-284-1234
9/7 11:00 対戦格闘ゲームフリープレイイベント
◆鉄拳4、GGXX、KOF2002、19:00まで
9/14 12:00 音ゲーフリープレイイベント
◆ポップン9、DDREX、18:00まで

千葉県

★ゲームフジ船橋
船橋市本町4-40-1 ☎047-425-6393
毎土曜 18:00 GGXX #RELOAD大会 ランバト
◆シングル、ランダム、3on3を交互に開催

★ゲームセンターB-1
柏市旭町1-1-16 中崎ビルB1 ☎0471-44-5597
9/7 15:00 ガンダムDX大会
9/14 14:00 餓狼伝説SP大会
毎金曜 19:00 GGXX #RELOAD大会ランバト
毎土曜 19:00 ストⅢ3rdフリープレイ
毎日曜 13:00 頭文字D走行会

東京都

★大久保アルファステーション
新宿区百人町2-17-2 アルファビル ☎03-5330-8595
http://www.alpha-st.co.jp/
8/31 15:00 頭文字D2 零杯 3on3大会
◆チームバトル、インテ使用不可 コースは四峠ランダム
9/7 15:00 SNK VS. CAPCOM SVC CHAOS大会ランバト
◆BNF公認、ゲーニッツ、暴走庵以外の隠れキャラは使用可能
9/14 15:00 MARVEL VS. CAPCOM2大会 ランバト6th第5回
◆参加無料、6週かけてチャンピオンを決定
9/21 15:00 SNK VS. CAPCOM SVC CHAOS大会ランバト
◆BNF公認、ゲーニッツ、暴走庵以外の隠れキャラは使用可能
9/28 15:00 サムライスピリッツゼロ大会

★アミュージアムOSC店
練馬区東大泉2-34-1 オズ・スタジオ・シティ2F ☎03-5933-0880
http://www.amuseum.jp/
9/13 18:00～WCCF大会 U-5
9/19 18:00～ポップン10大会

★新宿スポーツランド中央口店
新宿区新宿3-26-2 ☎03-3352-1632
http://www.a-laugh.com/sorai/
9/14 14:00 GGXX #RELOAD大会 ランバト第三節
9/28 14:00 GGXX #RELOAD大会 2×2バトル
◆「そらい館」プロデュースの新大会形式
毎金曜 19:00 GGXX #RELOAD 連勝記録会
毎土曜 未定 GGXX #RELOAD 交流イベント
※すべて参加費100円、詳細は店舗またはHP参照

★キャロル
江戸川区南篠崎町2-12-9 久栄レジデンス1F ☎03-3677-7610
9/7 20:00 SNK VS. CAPCOM SVC CHAOS大会ランバト
9/14 20:00 GGXX #RELOAD大会
9/21 20:00 KOF2002大会
9/27 14:00 第6回ポップン10大会
9/28 20:00 VF4EVO大会

神奈川県

★ゲームインファンファン
藤沢市南藤沢19-5 グリーン2F ☎0466-25-3225
9/7 14:00 WCCFセリエA大会 U-5
◆参加費800円、ロケテカード不可
9/15 13:00 SNK VS. CAPCOM SVC CHAOS大会
◆参加費100円、キャラ制限無し

★ゲームプラザニューヨーク大船
鎌倉市大船1-22-6 大船会館2F ☎0467-44-0027
9/7 14:00 SNK VS. CAPCOM SVC CHAOS大会 ランバトR2
◆BNF公認
9/27 18:00 第5回ストⅢ3rd大会
◆キャラ固定、16才未満不可、参加費200円

★コンピューターランド小田急相模原店
座間市相模ヶ丘1-24-14 村田ビル ☎042-746-6876
9/20 15:00 今いくぜ！ ストZERO3大会
◆参加費300円、イベントあり

★パワースティック
鎌倉市大船1-23-7 第52東京ビルB1 ☎0467-43-3034
http://www.powerstick.net
9/2 15:00 GGXX #RELOAD大会 ランバトR5
9/13 14:00 GGXX #RELOAD大会 レディースランバトR6
15:30 GGXX #RELOAD大会 ランバトR6
9/15 15:00 ガンダムDX大会 2on2
9/20 15:00 GGXX #RELOAD大会 個人戦
9/27 15:00 GGXX #RELOAD大会 ランバト開幕戦
※参加費100円、レディース大会は50円

★ゲームファンタジア茅ヶ崎店
茅ヶ崎市新栄町7-5 エメラルドプラザ1F ☎03-5530-6515
9/15 18:00 ガンダムDX大会 2on2
9/28 18:00 SNK VS. CAPCOM SVC CHAOS大会
※すべて参加費無料、詳細は店舗まで

location@arcadiamagazine.com

VF4

岡山県「ファンタジスタ」で有名プレイヤー多数参加の『VF4EVO』イベント「VF4EVO 5on5 ファンタジスタ杯」を開催!

岡山で毎月イベントを精力的に開催している「ファンタジスタ」が『VF4EVO』のイベントを開催! 岡山トッププレイヤー以外にも、「大覇王南アキラ」をはじめ、「灘琉豪」、「アルマジロウ弟」、「8」などバチャッ子感涙の豪華な顔ぶれ! これは参加必須だ!

【タイトル】「VF4EVO大会 5on5 ファンタジスタ杯」
【開催日程】・9月27日(土)19時00分より前夜祭 VFRポイントランキング戦3on3大会開催
・9月28日(日)9時より予選開催。19時より本戦開催予定。
※決勝大会の開始時間は進行状況により変更可能性があります。
【大会ルール】■前夜祭3on3
・3on3でのチーム戦勝ち抜き形式。完全トーナメント制。45秒3本先取。ステージはランダム。
・試合前にジャンケンでコンパネと後出しの権利を選択。
・先鋒、中堅、大将の順番は毎試合変更可。チーム内同キャラOK。エントリーカード必須。
・VFRポイントランキング戦のため、リングネームは正確にお願いします。
■ファンタジスタ杯5on5
・5on5チーム戦勝ち抜き形式。予選リーグ制、決勝トーナメント制。
・45秒3本先取。ステージはランダム。
・試合前にジャンケンでコンパネと後出しの権利を選択。
・先鋒、次鋒、中堅、副将、大将の順番は毎試合変更可。チーム内同キャラ可。エントリーカード必須。
【参加方法】■前夜祭 3on3:当日受付。大会開始30分前締め切り。参加費は1チーム300円。
■ファンタジスタ杯5on5:エントリーはwebエントリーになります。
・詳細はファンタジスタHP「http://www.am-fantasista.com/」にて発表。
・参加費は1チーム3000円。当日エントリー確認時にお支払いください。
※エントリー締め切り後のチームメンバー変更はできません。
変更がある場合は締め切り前に御連絡ください。
【お問い合わせ】ファンタジスタ(担当 大島)
TEL■086-523-6555　HP■http://www.am-fantasista.com/

アルカディア&POPYコラボ企画第2弾! 今度はa-choからの最強タッグが来襲!?

今度は関西の「イベント仕掛け人ZAP」率いる「a-cho」からの刺客、「持田ミリア」、「火九」、の関西最強の男たちが新潟に、50人×2の100人組み手イベントが開催! そしてファチスト先生も解説として参加!

【タイトル】「50人組み手 関西最強刺客来襲 編」
【開催店舗】Amusment Stage POPY(新潟県)
【開催日】9月7日(日) 22:00開始
【大会概要】・「持田ミリア」、「火九」、二人による50人×2の組み手イベント(乱入方式)
・ファチスト先生も往診(解説)をしに来店!
【参加費】100円
【大会ルール】2本先取制
【お問い合わせ】Amusment Stage POPY(担当 鶴巻)
TEL■025-286-0763
HP■http://popy.tv



関西最強の男たち、持田、火九が新潟に。ファチスト先生との対決はあるのか!?

★チャレンジャーGAMGAM店
吹田市岸部南1-24-9　☎06-6317-0433
http://www.challenger-am.com

9/7　15:00　GGXX #RELOAD大会
◆チャンピオンシップ予選 R2
9/14　15:00　BNF公認SNK VS. CAPCOM SVC CHAOS大会ランバト
9/21　15:00　BNF公認SNK VS. CAPCOM SVC CHAOS大会ランバト
9/28　17:00　サムライスピリッツゼロ大会
毎土曜　19:00　SCNソウルキャリバーII大会 個人戦&2on2大会
◆個人戦終了後 2on2大会
夏休限定10:00〜夏休み限定対戦格闘 限定フリーイベント祭り
◆参加費500円(半日限り)
詳細は店頭まで、9月23日まで

★チャレンジャー関大前店
吹田市千里山東1-14-2　☎06-6389-8072
http://www.challenger-am.com/

9/6　18:00　GGXX #RELOAD大会
◆チャンピオンシップ予選R2
9/7　16:00　龍虎の拳2大会
9/13　18:00　SNK VS. CAPCOM SVC CHAOS大会
◆BNF公認
9/14　18:00　VO4大会 by毒ガス団
9/20　18:00　GGXX #RELOAD大会
9/21　16:00　スパIIX大会
9/27　18:00　SNK VS. CAPCOM SVC CHAOS大会
◆BNF公認
9/28　13:00　GGXX #RELOAD大会
◆チャンピオンシップ予選R2
16:00　GGXX #RELOAD大会
◆チャンピオンシップ本戦R2
※すべて参加無料、詳細は店舗まで

9/20　19:00　第17回VF4EVO大会 a-choランバト
9/21　15:00　第35回ストZERO3大会 関西ランバト
※詳しくは店頭またはHP参照

滋賀県

★セガワールド甲西
甲賀群甲西町夏見二ツ橋356-1　☎0748-72-5822

9/7　19:00　ソウルキャリバーII大会
9/14　19:00　SNK VS. CAPCOM SVC CHAOS大会
9/21　19:00　頭文字D2大会 6速MT祭り大会
◆ブーストあり、カード必須
6速MT車種のみ使用可
9/28　19.00　VF4EVO大会(変更の可能性あり)
※詳細はTELにて

奈良県

★アミューズメント デプト
大阪市天王寺区上3-3-5　☎06-6775-6051

9/13　19:00　SNK VS. CAPCOM SVC CHAOS大会
◆参加費100円、定員32名まで
9/23　14:30　頭文字D2大会 最速最強! D1クライマックス!

大阪府

★アミューズGiGi
大阪市天王寺区上3-3-5　☎06-6775-6051

9/6　15:00　SNK VS. CAPCOM SVC CHAOS大会
9/13　15:00　GGXX #RELOAD大会
9/20　15:00　ガンダムDX大会 2on2
9/27　15:00　SNK VS. CAPCOM SVC CHAOS大会

GGXX イベント

「カニスポ」こと、「新宿スポーツランド中央口店」と『GGXX』サイト「そらい館」が手を組んで、『GGXX #RELOAD』各種イベントを開催!

新宿スポーツランドと「そらい館」が『GGXX #RELOAD』イベントを開催! 大会だけではなく、「連勝記録会」や「交流会」なども予定されているとのこと。ギルッ子は要チェックだ!

【開催店舗】「新宿スポーツランド中央口店」
【開催日】・9月14日(日)14時開始 SOUL〜『GGXX #RELOAD』ランキングバトル〜
・9月28日(日)14時開始『GGXX #RELOAD』2×2on Bttle
・毎週金曜日　19時開始『GGXX #RELOAD』連勝記録会
・毎週土曜日　時間未定『GGXX #RELOAD』交流会
【参加費】100円
【大会ルール】大会ルールはHP参照
【問い合わせ先】そらい館 HP■ http://www.a-laugh.com/sorai/
メールアドレス ■ natsume@a-laugh.com

★Amusment Stage POPY
新潟市山二ツ649-1　☎025-286-0763
http://popy.tv

9/5　20:30　第14回VF4EVO大会
◆VFRポイントランキング
9/7　22:00　GGXX #RELOADイベント a-cho関西最強刺客来襲 編
◆持田・火九の関西最強チームによる50人組み手×2イベント
9/12　20:30　第15回VF4EVO大会
◆VFRポイントランキング
9/20　20:30　第16回VF4EVO大会 3on3
◆VFRポイントランキング
9/27　20:30　第17回VF4EVO大会 3on3
◆VFRポイントランキング

★芸夢's ZONE
新潟市南紫竹1-3-54　☎025-286-4117

9/6　13:30　GGXX #RELOAD レディース大会
9/13　20:00　頭文字Dトーナメント大会
9/21　13:00　GGXX #RELOAD大会 2on2
9/22　20:00　ストZERO3大会
※詳細は店内ポスター参照

★タカラ島プラーカ店
新潟氏笹口1-2 プラーカ2-6F　☎025-222-5375

9/14　13:30　GGXX #RELOAD大会 収格祭最終予選大会
16:00　収格祭最終決勝大会
9/28　11:30　秋だ一番! CAPCOM祭り
◆4タイトル同時大会受付はメールまたは掲示板、HP参照
毎木曜　20:00　ポップン ランキングバトル
◆9月18日より開始!

長野県

★セガワールド上田
上田市大字上田1847-1　☎0268-27-5777

9/13　18:00　CAPCOM VS. SNK2大会
9/20　18:00　第6回頭文字D2大会
9/27　18:00　第5回GGXX #RELOAD大会
※すべて参加費100円

★アミューズメントパークNASA
長野市高田1720　☎026-228-7434

9/14　14:00　SNK VS. CAPCOM SVC CHAOS大会
9/28　14:00　F-ZERO AX大会大会
◆エントリーは大会30分前まで
※すべて参加費100円



京都府

★ネオアミューズメントスペースa-cho
京都市中京区寺町通四条上る東大文字302-303 A-Breakビル2F　☎075-251 2323
http://www.mfr.jp/acho/

9/4　19:00　第31回GGXX #RELOAD大会 関西ランバト
9/7　13:00　SNK VS. CAPCOM SVC CHAOS大会
16:00　KOF2002大会
9/13　15:00　ガンダムDX大会 2on2
9/14　15:00　CAPCOM VS. SNK2大会 2on2
9/15　13:00　頭文字D大会 a-cho GRAND PRIX
9/18　19:00　第32回GGXX #RELOAD大会 関西ランバト

★セガ・パソピアード横浜
横浜市西区南幸1-5-24 大洋ビル1F　☎045-311-8324
http://www.nona.dti.ne.jp/~pasopi/

9月未定　18:00　VO4大会 パソピ杯 月刊チャンピオン決定戦 9月期
◆9月1日よりエントリー開始
9月未定　------　VF4EVO大会
◆大会2週間前よりエントリー開始
9月未定　------　第2回SNK VS. CAPCOM SVC CHAOS大会 パソピ杯
◆大会2週間前よりエントリー開始
※すべて参加無料、詳しくは店頭またはHP参照



富山県

★アミューズランドガディス
高岡市下関6-1 高岡駅地下街　☎0766-24-3555
http://gamegoddess.fc2web.com/

9/6　20:30　KOF2002大会 ロンリーバトル4
16名以下敗者復活あり
9/13　20:30　KOF98 ムーンライトバトル2
9/14　20:30　ストIII3rd大会 真ブロッキングバトル04
9/20　20:30　SNK VS. CAPCOM SVC CHAOS大会
◆トーナメント戦、敗者復活あり
9/27　20:30　KOF2002大会 ロンリーバトル5
◆トーナメント戦、16名以下敗者復活あり

新潟県

★プラボ新潟店
新潟市堀之内南2-19-14 和合ビル1F　☎025-245-9631

9/6　20:00　第27回ストIII3rd大会
9/20　20:00　第16回ストZERO3大会大会
9/27　20:00　第16回0GGXX #RELOAD大会
※受付は19:00より開始、参加無料

★ゲームセンターGLAD
長岡市城内町1-2-6　☎0258-36-7737
http://www4.kiwi-us.com/~glad/

9/6　14:00　ポップン10フリーイベント
9/7　14:00　ポップン10フリーイベント
9/13　20:00　ガンダムDX大会 2on2最終回
9/15　14:00　SNK VS. CAPCOM SVC CHAOS大会
9/20　21:00　ストZERO3ばんNIGHT大会
9/21　14:00　GGXX #RELOADレディース大会
9/23　14:00　サムライスピリッツゼロ大会
◆大会延期の可能性あり
9/28　14:00　GGXX #RELOAD大会 ランバト
9/28　20:00　ストIII3rd大会 ランバト
※詳細は店舗まで

★テクノポリス
長岡市要町1-8-50　☎0258-33-1516
http://www.kisnet.or.jp/otake/tecnopolis.html

9/9　18:00　第8回ガンダムDX大会 2on2
◆地上戦のみ、シャアゲル&ガンダム禁止
9/15　19:00　SNK VS. CAPCOM SVC CHAOS大会 2on2
9/20　21:00　VF4EVO大会 3on3
◆闘劇ルールに準じる
9/27　19:00　GGXX大会
※当日受付可、すべて参加費100円、詳細はHP参照

ユーザー主催大会

福岡県内「アーバン スクエア大川店」にてユーザー主催のWCCF大会を開催！

ユーザーが主催するWCCF大会 黒鳳杯が福岡県内「アーバンスクエア大川店」で開催されるぞ。団体戦と個人戦の二つの大会を開催予定！　九州のファンタジスタはだれだ!?

【大会名】「WCCF 黒鳳杯」
【開催場所】アーバン スクエア大川店(福岡県大川市)
【開催日時】2003年 9月14日(日)団体戦10:30～／個人戦15:30～(予定)。
【参加方法】当日エントリー大会開始30分前まで受付
【参加費】団体戦：1人あたり2000円
個人戦：2500円(団体戦参加者は500円割引き)
【大会ルール】
【団体戦】参加枠は16チームまでを予定。
1チーム三人編成でのワンマッチ対戦によるトーナメント戦(予選は引き分けなしのPKあり)
【個人戦】参加人数枠は64人までを予定。
グループリーグトーナメントの大会モードにて32名にしぼり、トーナメントにて上位2位までの8名を選出。その8名にてホーム＆アウェイトーナメント戦
【問い合わせ先】申込み用サイト■http://ip.tosp.co.jp/i.asp?i=toshio03

BNF参加店募集中!!

最強のサムライはだれだ！「BNF」が『サムライスピリッツゼロ』の大会を開催！

全国ランキングに先駆けチャレンジャーGAMGAM店にて『サムライスピリッツゼロ』大会を開催！　全国大会開催準備として参加店舗も大募集中！

【大会名】BNF杯『サムライスピリッツゼロ』大会 全国ランキングバトル前哨戦
【開催場所】チャレンジャーガムガム店(大阪府)
【開催日時】2003年 9月28日(日)17時開始
【参加方法】当日エントリー大会開始1時間前まで受付
【参加費】無料
【大会ルール】ルールの詳細はHP参照。
●参加店舗募集
各地で大会を開催してみたい。いろんな地方との交流を深めたいなど、SNKタイルを楽しむイベントを一緒に行なっていただける店舗様を募集いたします。参加をご希望される店舗様はBNFまでメールにてお申し込みください。
【問い合わせ先】BNF(Battle Network Fighters)
西日本 チャレンジャーガムガム店(代表 松井)
オフィシャルHP■http://book-i.net/bnf/
問い合わせ先■rezis@msn.com

9/13　20:00　VF4EVO大会 3on3
◆VFRポイントランキング戦
9/20　18:00　GGXX #RELOAD大会 ランバト
9/27　19:00　SCN ソウルキャリバーⅡ大会
◆SCNポイントランキング戦
9/28　18:00　ガンダムDX大会
◆入荷後ならZガンダム大会に!?
※すべて参加費100円、詳細は店舗またはHP参照

★アカトンボ香椎前店
福岡市東区香椎駅前店1-10-10　☎092-682-0555
9/27　19:00　SNK VS. CAPCOM SVC CHAOS大会
※すべて参加費100円

★トンボハウス大橋駅前店
福岡市南区大橋1-9-1　☎092-553-1081
9/27　15:00　GGXX #RELOAD大会
※すべて参加費100円

★アカトンボ産大前店
福岡市東区松香台2-2-2　☎092-662-8705
9/26　17:00　SNK VS. CAPCOM SVC CHAOS大会

★Urbon SQUARE
大川市大字向島1373-1　☎0944-89-6611
http://ip.tosp.co.jp/i.asp?i=toshio02
9/14　10:30　WCCF大会 黒鳳杯 団体戦
15:30　WCCF大会 黒鳳杯 個人戦
※詳細は大会HP参照

九州・沖縄



長崎県

★プラボ浦上店
長崎市中園町6-23　☎095-848-2223
9/5　19:00　GGXX #RELOAD大会 長崎最強決定戦
9/14　15:00　KOF2002大会
9/21　15:00　SNK VS. CAPCOM SVC CHAOS大会
9/28　15:00　Zガンダム大会
※すべて参加費100円

★楽市楽座 佐世保店
佐世保市大塔町1861-12　☎0956-34-4101
9/7　18:30　第3回WCCF大会
◆定員32名、試合形式U-5

福岡県

★MAHODO(マホードー)
北九州市八幡西区折尾1-12-14　☎093-695-0632
http://members.jcom.home.ne.jp/mahodo
9/6　19:00　SNK VS. CAPCOM SVC CHAOS大会 2on2
9/7　19:00　頭文字D2大会
◆変則ルール使用

長崎県「GGXX」イベント

長崎県の四店舗が『GGXX #RELOAD』長崎最強プレイヤー決定戦を開催！

長崎県四店舗が協賛して「GGXX #RELOAD」長崎最強決定戦を開催するぞ。今回でに2回目となるこの大会、長崎のギルッ子みんなで参加＆盛り上げよう！

【大会名】第弐回長崎「GGXX #RELOAD」最強決定戦
【開催日時】2003年 9月5日(日)～9月15日(月)
【参加方法】各店にてエントリーしてください。
【参加費】全店一律100円
【大会ルール】トーナメント方式、三本先取制。
※チップを使用する際は必ず1P、2Pの取り決めを行なう。
ただしし、
ダブルコンパネ・画面反転共に行なっている筐体はこれに該当しない。

開催日	開始時間	予選開催店舗	電話番号	担当者
9/5(金)	19:00	プラボ浦上店	095-848-2223	石川
9/10(水)	19:00	ハイテクセガ浜の町	095-827-7173	草野
9/14(日)	14:00	ゲームセンターNACS	095-827-9619	高山
9/15(月)	15:00	ゲームスポット大橋	095-839-9616	森田
9/23(火)	19:00	ハイテクセガ浜の町	095-827-7173	草野

【問い合わせ】お問い合わせは各店舗までお願い致します。

和歌山県

★ミルカトル加納店
和歌山市加納319-1　☎073-476-3033
http://www8.ocn.ne.jp/~millequa/
9/13　19:00　GGXX #RELOAD大会
9/27　19:00　GGXX #RELOAD大会3on3
9/28　16:00　バンマ廃VO4大会
未定　15:00　ポップン女の子大会
※詳細は店舗まで

★プレイシティキャロット和歌山店
和歌山市雑賀町77　☎073-431-8559
http://www.namco.co.jp/ar/location/loc-list/006/pc-22-wakayama
9/7　17:00　ストⅢ3rd大会
9/16　17:00　第33回CAPCOM VS.SNK2大会
9/21　17:00　第27回ソウルキャリバーⅡ大会
9/28　17:00　SNK VS. CAPCOM SVC CHAOS大会
※すべて16:00まで受付、参加無料

広島県

★スペースV1廿日店
廿日市市本町4-23　☎0829-34-3311
9/7　18:00　VF4EVO大会
◆トーナメント方式
9/14　18:00　GGXX #RELOAD大会
◆トーナメント方式
9/15　17:00　WCCF大会
◆トーナメント方式
9/21　13:00　ポップン10大会
9/21　18:00　SNK VS. CAPCOM SVC CHAOS大会
◆トーナメント方式
※詳細は店舗まで

中国・四国



岡山県

★ファンタジスタ
倉敷市玉島爪崎162　☎086-523-6555
http://www.am-fantasista.com
9/6　21:00　VF4EVO大会 ランバト
9/7　15:00　SNK VS. CAPCOM SVC CHAOS大会
◆BNF公認
9/13　21:00　VF4EVO大会 ランバト
9/14　15:00　GGXX #RELOAD大会
9/15　20:00　VF4EVO大会
◆VFRポイントランキング戦
9/20　21:00　VF4EVO大会 ランバト
9/21　15:00　KOF2002大会
9/27　19:00　VF4EVO ファンタジスタ杯 前夜祭 3on3大会
9/28　9:00　VF4EVO 第一回ファンタジスタ杯 5on5大会
※詳細はHP参照

近畿



大阪府

★チャレンジャー土居店
守口市土居町8-11　☎06-6994-7476
http://www.challenger-am.com/
9/13　17:00　GGXX #RELOAD大会
◆チャンピオンシップ予選R2
定員32名

★チャレンジャーアババ天神橋店
大阪市北区天神橋3-8-23 コア扇町ビル1F　☎06-6357-6677
9/6　17:00　SNK VS. CAPCOM SVC CHAOS大会
9/7　17:00　第5回MJ大会
◆定員8名、半荘チャン3万点スタート
9/13　17:00　第9回GGXX #RELOAD大会
9/14　17:00　第2回CAPCOM VS. SNK2 ランバト -in ABABA-R1
◆参加費100円
9/20　17:00　第16回KOF2002大会
9/21　17:00　第3回ギター9＆ドラム8セッション大会
9/23　17:00　第2回GGXX #RELOAD大会 チャンピオンシップ予選R2
9/27　17:00　第2回CAPCOM VS. SNK2 ランバト -in ABABA-R2
◆参加費100円
9/28　17:00　第6回ストⅢ3rd大会
※すべて大会開始30分前まで受付、参加無料

★チャレンジャー追出門店
大阪市茨木市西安威1-5-21　☎072-643-4444
http://www.challenger-am.com/
9/20　17:00　GGXX #RELOAD大会
◆チャンピオンシップ予選R2
9月中　9:00　追手門フリーイベント
◆土・日・祝日に開催、18:00まで、チケット購入制
※詳細はHP参照

★ハイテクランドセガ アビオン
大阪市浪速区難波中2-3-15　☎06-6645-7692
9/7　15:00　SNK VS. CAPCOM SVC CHAOS大会
9/14　15:00　GGXX #RELOAD大会 2on2
9/28　15:00　アヴァロンの鍵 カードトレーディング大会
毎月　------　毎月末尾が「1」の日はアビオンDAYお得なイベント実施中!!
※すべて参加無料、詳細は店舗まで

兵庫県

★チャレンジャー三ノ宮店
神戸市中央区三ノ宮町1-3-21 Kビル1F　☎078-393-0388
9/15　18:00　GGXX #RELOAD大会
◆チャンピオンシップ予選R2

イベント準備会に情報を掲載してみませんか？

●大会名　●主催者　●参加資格　●ルール　●開催場所＆日時　●連絡先
上記項目をアルカディア編集部・イベント準備会宛にお送りください。★ユーザー主催の場合は開催場所の承諾を得た上で連絡をお願い致します。
郵送 〒154-8528　東京都世田谷区若林1-18-10みかみビル(株)エンターブレイン　アルカディア編集部 イベント準備会 係
FAX 03-5433-7212　MAIL location@arcadiamagazine.com

『全国猛者探索委員会』発！

今月の猛者たち

『GGXX』界に、新たな猛者が誕生！

今月は、東京都の「新宿スポーツランド西口店」で『GGXX #RELOAD』GCN杯決勝戦が開催されておったのじゃ。早速猛者を探索に出向いてみたところ……。今回紹介するのは、大量の猛者どもがひしめいているなかで見事優勝した「小川健一」氏じゃ！ そして引き続き皆さんからの強者情報もお待ちしておるぞ！

猛者探索委員会 &お会長(62)

北海道・東北

■アミューズアム麻生店(北海道)

◇VO4大会 3on3 7/5・20名
優勝：ダンディステップ(影清山・PH)
2位 #リロード 3位 ノコリDQN

◇VO4ランバト大会 7/5・26名
優勝：ちひろとオギネコ(影清山・PH)
2位 P3 3位 少年と時計

◇ギタフリ9大会 7/6・15名
優勝：MASA
2位 ふじ@雪之助 3位 KJKすのぉーう

◇GGXX #RELOAD大会 7/12・16名
優勝：アンチェイン(スレイヤー)
2位 かすみLOVE☆ 3位 RABA

◇VO4ランバト 7/12・24名
優勝：アギトオワットル(テムA／Jane)
2位 リザなしブリ
3位 BAR Kick the Dynamic

◇ドラム8大会 7/13・10名
優勝：MASA
2位 藤森直之 3位 UME@夜桓

◇VO4ランバト 7/19・24名
優勝：OPERATION RAY-KUDRYAUKA (ガンマ／テムA)
2位 情報機械か？
3位 BAR Kick the Dynamic

◇KOF2002大会 7/19・10名
優勝：G(マキシマ、クローン京、社)
2位 AKI 3位 エイシン

◇ポップン9大会 7/20・13名
優勝：れっさーF.M
2位 りん 3位 大説斬

◇ソウルキャリバーⅡ大会 7/20・12名
優勝：ガラナ(アイヴィー)
2位 しん 3位 船長

◇ギタドラセッション大会 7/21・21名
優勝：CENTRAL&轟&KEN
2位 がたれ&KJK・すのう&T.SDMだめポ
3位 YUTARO&CApofこいつら&なみ

◇VO4大会 ランバト 7/26・24名
優勝：さすが俺裸(Ttsuo/c・ライデンE2)
2位 デコイラグナ厨 3位 夜叉王(ラグ厨)

◇ガンダムDX大会 7/26・8名
優勝：まろり(キャラ変更自由)

■ナムコプラボ仙台泉店(仙台)

◇WCCF U-5大会 7/6・14名
優勝：石川清英(ファーレンハイト)
2位 ミミック

関東

■大久保アルファステーション(東京)

◇SCNソウルキャリバーⅡ予選大会 7/6・10名
優勝：ぱいおにあ(タキ)
2位 てきとー 3位 ふらんき～

◇GGXX #RELOAD GCN予選大会 7/13・49名
優勝：パイオニア(エディ)
2位 サイコ 3位 キルバーン

◇M VS. C2大会 7/13・16名
優勝：たかゆき(マグニート、ケーブル、センチネル)
2位 砂蛇 3位 みつたか

◇第2回KOF2002大会 3on3 7/20・48名
優勝：クルッと♪こんなのスーパーノヴァ (キャラ変更可能)
2位 オクラホマ・スー 3位 アマケー

◇第1回SNK VS. CAPCOM SVC CHAOS大会大会 7/27・12名
優勝：チョッパー山本(テリー)
2位 ネモ 3位 も～じゅう

■キャロル(東京)

◇GGXX #RELOAD大会 7/6・8名
優勝：bass (アクセル)

◇第5回KOF2002大会 7/20・10名
優勝：ファミリートントン (メイリー、ジョー、アンヘル)

◇ポップン9大会 7/26・8名
優勝： GLASS(かごめ)

◇第6回VF4EVO大会 7/27・10名
優勝：ぶ～たん(ジャッキー)

■ファンタジア茅ヶ崎店(神奈川)

◇GGXX #RELOAD大会 7/6・17名
優勝：ベルゴ(ソル)
2位 なべやま 3位 魔界の王タームラ

◇ガンダムDX大会 2on2 7/20・30名
優勝：(...)(ガンダム、シャアザク)
2位 ジム 3位 井の中のグラブロ

■ゲームインファンファン(神奈川)

◇WCCF大会 7/6・15名
優勝：ゼンジーナU1300
2位 インテリ・イラブ

◇ストZERO3大会 7/13・8名
優勝：kamiru(Z・ガイ)

◇VF4EVO大会 7/20・28名
優勝：ミル・ドスケベス(リオン、アキラ、ウルフ)
2位 ヒゲ六 3位 プレジデント

■コンピューターランド小田急相模原店(神奈川)

◇第6回ZERO3大会 5/17・30名
優勝：むせ～(ダルシム)
2位 ムカイ 3位 熊谷ザンギ

◇第7回ZERO3大会 6/21・24名
優勝：ムカイ(さくら)
2位 熊谷ザンギ 3位 ちょ～ムカイ

◇第8回ZERO3大会 7/19・19名
優勝：アライ(アドン)
2位 ムカイ 3位 さらだ

■セガ・パソピアード横浜(神奈川)

◇VO4大会 7/13・12名
優勝：身障戦記～七夜覚醒～／七夜(ジェーン) 十夢(マイザーγ)
2位 はじめてのプーさん

◇ソウルキャリバーⅡ大会 7/19・16名
優勝：EBI(ユンスン)
2位 アシッドクイーン

■ゲームセンターリンリン(埼玉)

◇GGXX #RELOAD大会 2on2 7/5・16名
優勝：RAY(紗夢)、KAZ(ディズィー)
2位 セガワ 3位 D

◇バカバカスペシャル大会 7/12・10名
優勝：よこあん

◇GGXX #RELOAD大会 7/12・17名
優勝：KC(エディ)
2位 178

◇GGXX #RELOAD大会 7/19・12名
優勝：178(ジョニー)
2位 USN-ぼぶ 3位 RAY

◇バカバカスパッション2大会 7/26・9名
優勝：よこあん

◇GGXX #RELOAD大会 7/26・12名
優勝：AGHT(ミリア)
2位 セガワ 3位 J.O

■セガワールド飯能(埼玉)

◇GGXX #RELOAD大会 7/27・64名
優勝：老師(ヴェノム)
2位 AKITO 3位 いぐ

■ゲームフジ船橋(千葉)

◇第2節GGXX #RELOAD大会 ランダム01 7/19・39名
優勝：かくん(ロボカイ)
2位 トリビア 3位 マツ

◇GGXX #RELOAD大会 ランバト プレイヤーチームバトル 7/26・42名
優勝：マジヤヴェーノム(ヴェノム)、ケイタジンジャー (メイ)、kubo(スレイヤー)
2位 そソそソ&トリビア&カツ
3位 充利&鷲見&もぐら

■スキッパーズ日立店(茨城)

◇GGXX #RELOAD大会 7/12・15名
優勝：ねこ太(ブリジット)
2位 ちげ 3位 台蹴りやめてよ！

◇GGXX #RELOAD大会 8/2・20名
優勝：ねこ太(ブリジット)
2位 fefnir 3位 PON

■プレステージマイタウン小山店(栃木)

◇GGXX #RELOAD大会ランバト 7/12・25名
優勝：なめくじ(ロボカイ)
2位 KA2 3位 夕霧

◇KOF2002大会 7/19・8名
優勝：わた@セス組(クーラー、セス、タクマ)

◇GGXX #RELOAD大会ランバト 7/26・15名
優勝：なめくじ(ロボカイ)
2位 夕霧 3位 DAI

■プレビこころっこJ's小山店(栃木)

◇第4回ポップンミュージック大会 7/19・12名
優勝：山下
2位 葉月神 3位 希砂

■エクシブワールドbyセガ(群馬)

◇VF4EVOエクシブ ローカル大会 7/19・30名
優勝：大統領(アキラ)
2位 超才夜神晶

中部

■テクノポリス(新潟)

◇ガンダムDX大会 2on2 7/13・8名
優勝：大ピンチ／星野オレだけ&エ(キャラ変更自由)

◇GGXX #RELOAD大会 7/19・11名
優勝：ポチョムキン(チップ)
2位 スヌーピー 3位 日野

◇VF4EVO大会 3on3 7/20・12名
優勝：おのつん／にゅろ(影)、かめ店(ベネッサ)、おたけ(パイ)
2位 めろQなんか 3位 ぶちょう

◇SVC CHAOS大会 7/27・12名
優勝：ひろし君／星(ケン)、黒田(リュウ)
2位 はいちえす 3位 いおり～ず

■芸夢's ZONE(新潟)

◇頭文字D大会 6/28・16名
優勝：ゆみちゃん
2位 オトロ 3位 さつき

◇頭文字D大会 8/2・12名
優勝：ユミチャン
2位 ハーチャン

◇GGXX #RELOAD収格祭予選大会 8/9・15名
優勝：くりの子ヴェノム(ヴェノム)
2位 ミツ

■プラボ新潟店(新潟)

◇第24回ストⅢ大会 2on2 7/5・18名
優勝：Aif(ユン)、iso(エレナ)
2位 リンゴ&え～ 3位 BUY&パイナップル

◇第14回ストZERO3大会 7/19・16名
優勝：443(さくら)、DON(ナッシュ)
2位 ネモ&しつちょ 3位 カリオ&もきち

■エリナ(新潟)

◇ストⅢ大会 7/19・18名
優勝：ニキータ(ユリアン)
2位 ハレンチ 3位 アニータ

◇第10回エリナ杯大会 7/26・24名
優勝：ヒロ(アキラ)
2位 具志堅際雀魔王 3位 ガチョウEX

■ゲームセンターGLAD(新潟)

◇GGXX #RELOAD大会 ランバト01 7/13・26名
優勝：EDWIN505(エディ)
2位 栗の子ミリア

◇GGXX #RELOAD大会 ランバト02 7/27・22名
優勝：巫女エディ(エディ)
2位 栗の子ミリア

■アミューズランド ガディス(富山)

◇KOF2002大会 7/12・27名
優勝：イノケン(アテナ、レオナ、ユリ)
2位 鳥ナマ 3位 ベガヲ

◇ストⅢ3rd大会 7/19・12名
優勝：東(ケン)
2位 NAO 3位 じゃり・えんしょふ

◇KOF98大会 7/26・21名
優勝：ワショウ(裏社、京、テリー95)
2位 比古清十郎 3位 覚・ドルチェ

■セガワールド上田(長野)

◇GGXX #RELOADレディース大会 7/12・7名
優勝：ユウキ エンラ(エディ)

◇第5回頭文字D2大会 上田最速決定戦 7/19・12名
優勝：みすたあ(FD3S)

◇第3回GGXX #RELOAD大会 7/26・14名
優勝：PD(闇慈)
2位 rosary 3位 AGF

■アミューズメントパークNASA(長野)

◇頭文字D2大会 6/22・15名
優勝：トクタケ(インテグラR)
2位 デューク 3位 ラブあやや

◇ソウルキャリバーⅡ大会 7/20・20名
優勝：タコちゃん(アスタロス)
2位 切腹王 3位 ドリル

近畿

■ミルカトル加納店(和歌山)

◇GGXX #RELOAD大会 7/12・15名
優勝：ユーキ(エディ)
2位 TOO

◇VO4大会 7/13・16名
優勝：山頭火とろにくウマー(影清「火」／影清「山」)
2位 苺祭り

◇GGXX # RELOAD大会 3on3 7/18・15名
優勝：はまさんず(ポチョムキン)
2位 パチスカーフ

◇コナミ協賛ポップン大会 7/26・16名
優勝：MACK
2位 MST

◇コナミ協賛DDR大会 7/26・14名
優勝：まっぴー
2位 MACK

■プレイシティキャロット和歌山(和歌山)

◇第7回GGXX #RELOAD大会 7/5・14名
優勝：将軍(エディ)
2位 ガッチ

◇第8回GGXX #RELOAD大会 7/19・12名
優勝：ギルティ・クソ(エディ)
2位 「シャチ」ってカッコ良くない？

◇ストⅢ3rd大会 7/20・12名
優勝：藤原(ケン、チュンリー、リュウ)
2位 三石業界裏情報

■セガワールド生桑(三重)

◇GGXX #RELOAD大会 7/20・25名
優勝：ばくしゅう(スレイヤー)
2位 がる 3位 参号

■セガワールド甲西(滋賀)

◇ソウルキャリバーⅡ大会 7/6・8名
優勝：あるてな(ナイトメア)

◇GGXX #RELOAD大会 7/13・6名
優勝：こめびと(梅喧)

◇頭文字D2大会 7/20・20名
優勝：タツヤ(MR-S)

■ネオアミューズメントスペースa-cho(京都)

◇ストⅡ'ターボ大会 7/5・24名
優勝：いんろー(春麗)
2位 つ～じ～ 3位 まっき～7

◇ストⅢ3rd大会 7/6・43名
優勝：オロヤン(春麗)
2位 コロちゃん 3位 ヒロシ

◇第27回GGXX関西ランバト 7/10・91名
優勝：ちるみ(カイ)
2位 ヲシゲ 3位 MGA

◇第33回ストZERO3関西ランバト大会 7/13・35名
優勝：ロミィ(バルログ)
2位 アサバ 3位 永パッチ

◇第18回VF4EVO ランバト・7/13・54名
優勝：トーマス軍団／南アキラ(アキラ)、8(ウルフ)、トーマス岡田(ラウ)
2位 吉武

◇第28回GGXX関西ランバト 7/24・91名
優勝：乱レポ(エディ)
2位 P.Cソル 3位 持田

■チャレンジャーGAMGAM店(大阪)

◇第52回SCNソウルキャリバーⅡ大会 7/12・18名
優勝：さるすべ(タリム)
2位 APP 3位 京橋刹那

◇GGXX #RELOAD大会 7/13・21名
優勝：TOMOI(ザッパ)
2位 ヤマハ 3位 ゴロー

◇第53回SCNソウルキャリバーⅡ大会 7/19・20名
優勝：アルテナナイト(ナイトメア)
2位 JOKER 3位 もんが

◇ソウルキャリバーⅡ大会 3on3 7/19・21名
優勝：かすいファイトくらぶ／ピンクまこと(タリム)、いづ(ナイトメア)、かす井(アスタロス)
2位 マッハジャスティスS

◇GGXX #RELOAD大会 7/20・23名
優勝：壁際のDC(ジョニー)
2位 ねず 3位 TOMOI

◇第54回SCNソウルキャリバーⅡ大会 7/26・16名
優勝：自動人形(アイヴィー)
2位 さるすべ 3位 京橋刹那

◇ソウルキャリバーⅡ大会 3on3 7/26・15名
優勝：かすいファイトくらぶ第2章／小定→正中(タリム)、メガネ(ナイトメア)、妹紹介してください(アスタロス)
2位 腐れ外道

◇GGXX #RELOAD大会 7/27・26名
優勝：そんそん(エディ)
2位 谷 3位 ねず

◇GGXX #関大前 VS. ガムガム大会 7/27・16名
優勝：ねず(ロボカイ)
2位 P.C 3位 新入生

◇第55回SCNソウルキャリバーⅡ大会 8/2・21名
優勝：APP(アイヴィー)
2位 JOKER 3位 KYO

◇ソウルキャリバーⅡ大会 3on3 8/2・20名
優勝：天法Win／TURBO(ナイトメア)、せつな (シャンファ)、ACQUA(カサンドラ)
2位 にしいファイトクラブ

◇GGXX #RELOAD大会 チャンピオンシップ予選 8/3・31名
優勝：コウ(エディ)
2位 ラグナロク・オンライン 3位 コバ

■チャレンジャーアババ天神橋店(大阪)

◇GGXX #RELOAD大会 7/5・15名
優勝：たけす(ジョニー)
2位 OTS 3位 OLACLE

◇第3回MJ大会 7/6・4名
優勝：ヘボ10段

◇第1回SNK VS. CAPCOM SVC CHAOS大会 7/12・23名
優勝：サワダ
2位 馬 3位 ライ

◇ソウルキャリバーⅡSCN予選大会 7/13・19名
優勝：返戒貴由良(キリク)
2位 MA2 3位 ACQUA

◇GGXX #RELOAD大会 7/19・18名
優勝：マナティ(カイ)
2位 R.A 3位 裏D.K C

◇第14回KOF2002 7/20・22名
優勝：香住野郎(メイリー、ラモン、チョイ)
2位 裕之 3位 セ氏

◇第1回C VS. S2大会 7/26・19名
優勝：ナカニシ
2位 D.K 3位 拳王

■チャレンジャー関大前店(大阪)

◇GGXX #RELOAD大会 ランバト05 7/5・10名
優勝：MNE(カイ)

◇GGXX #RELOAD大会 ランバト06 7/12・13名
優勝：P.C(ソル)
2位 ボンタ 3位 長森

◇GGXX #RELOAD大会 ランバト07 7/19・15名
優勝：MNE(カイ)
2位 メンチョロー 3位 新入生

◇GGXX #RELOAD大会 ランバト08 7/26・11名
優勝：ミラコナ(紗夢)
2位 ABE 3位 匿名希望

◇餓狼SP大会 7/27・7名
優勝：MAX・相澤(ギース)

■ハイテクセガ アビオン(大阪)

◇VO大会 統一パイロット決定戦 5/10～6月28・144名
優勝：ツェベリ
2位 I・フィールド 3位 スナフキン

◇GGXX #RELOAD大会 ランバト 4/13～7/13・228名
優勝：レナ=ヴァルス(ミリア)
2位 01ナイト 3位 壁際のDC

■チャレンジャー三宮(兵庫)

◇ソウルキャリバーⅡ SCN予選大会 7/21・17名
優勝：NOR(カサンドラ)
2位 モンガ 3位 第四番薬師

中国・四国

■ファンタジスタ(岡山県)

◇VF4EVO大会 7/12・25名
優勝：らんぶぁ(葵)
2位 コンボイ 3位 たけのこぶくろ

◇GGXX #RELOAD GCN杯予選大会 7/31・30名
優勝：阿修羅(エディ)
2位 VEGAS 3位 おっさん

◇VF4EVO大会 3on3 7/21・26名
優勝：伝説のツートップ／ヨドリバジャッキー(ジャッキー)、D(アキラ)、きょちょ(パイ)
2位 タルマジロ 3位 たつお

◇KOF2002大会 7/27・17名
優勝：エム(ラモン、アンディ、マキシマ)
2位 山本 3位 ソーダ

◇SVC CHAOS大会 8/3・8名
優勝：ゲマ(リュウ)

■スペースV1廿日店(広島県)

◇VF4EVO大会 7/6・10名
優勝：べむ(ヴェネッサ)

◇GGXX #RELOAD大会 7/13・22名
優勝：X(ザッパ)
2位 トニー昇@全一ブリジットも俺だ
3位 ルゥは青キャンだけですby昇る

◇第5回WCCF大会 7/21・32名
優勝：FCパッシーナ
2位 イノセンツ 3位 サバイブズブズブ

◇WCCFジュニアカップ大会 7/24・23名
優勝：adovance
2位 クロスソシダエ 3位 フリーダムFCロベカルダイスキ

◇KOF2002大会 7/27・13名
優勝：ヒソ(庵、大門、山崎)
2位 toki 3位 カシオ

九州・沖縄

■MAHODO(福岡)

◇GGXX #RELOAD大会 ランバト 7/5・45名
優勝：丞太郎(ソル)
2位 P.ROSIKI 3位 ヨウ

◇GGXX #RELOAD GCN予選大会 7/6・55名
優勝：ADK(スレイヤー)
2位 ABEGEN 3位 LOX

◇VF4EVO大会 3on3 7/12・57名
優勝：ナインステイツ／、マグナム(ジェフリー)、ムームーダンス(アキラ)、レオラオ(カゲ)
2位 信長したい～ズ 3位 マルコメ塾・雰囲気

◇頭文字D2秋名大会 7/13・14名
優勝：こうたん(FDスピリットR)
2位 ヨッシー 3位 Hめがね

◇KOF2002 7/19・14名
優勝：暗黒アイヌマニア(ビリー、庵、レオナ)
2位 ルシファー 3位 HAL

◇ガンダムDX大会 7/20・16名
優勝：カツヲは夜七時に来るチーム／882&ゾ王
2位 ポチと愉快なドクターK
3位 MK-Ⅱのリロードは早いチーム

◇ヴァンパイアハンター大会 7/26・16名
優勝：なんでも(ビクトル)
2位 HAL(屍) 3位 白い(以下略)

◇SCNソウルキャリバーⅡ大会 ランバト 7/27・32名
優勝：BLT-豊汁(御劔)
2位 腹素子 3位 HIDE

◇SCNソウルキャリバーⅡ戦予選大会 7/27・24名
優勝：ネコ以外(シャンファ)
2位 YT 3位 H、O

■アカトンボ香椎店(福岡)

◇第2回ポップン9大会 7/27・8名
優勝：伊藤

■アカトンボ産大店(福岡)

◇GGXX大会 7/18・10名
優勝：宮崎渉(ジョニー)

■アカトンボ大橋駅前店(福岡)

◇GGXX #RELOAD大会 7/26・24名
優勝：蒼肉(ジョニー)
2位 サトシ 3位 幻

今月の猛者紹介！

GCN杯関東決勝

今回はGCN杯関東決勝大会で優勝した「小川健一」氏を紹介。エディ使いの氏は、大久保アルファステーションを1位で予選通過。
決勝では、超有名ファウスト使いキルバーン(ネモ)選手を封殺して勝利。「尊敬している北辰さんを目指し頑張りたい」と、まだまだ強くなる宣言をしていたぞ。
これからも活躍に期待だ！



写真中央が優勝者の「小川健一」氏。今後、期待のプレイヤーだ。

生粋の生涯ゲーマーが語る、ゲーム世代のカタストロフィ

Roughnecks/
DragonLEE（作文）G=ヒコロウ（イラスト）

Joystick Troopers

■プロフィール■

妄想でもいい。全国レベルの走りを実感できる瞬間。

「ヴァーッ!! 血と汗と涙と、コインを注ぎ込んだ「F ZERO AX」のカード落としちゃったよ。仕方がないので家庭用に封入されていたカードで、またイチから記録を刻んでいます。普通ならカード紛失した時点でやるが気ゼロになるんだろうけど、「F ZERO」熱、全ッ然落ちてません。ゲームキューブのメモリーカードを挿して遊ぶと笑っちゃうくらいの勢いでチケットが貯まるので、家庭用のパーツショップでもチケット使いきれませんアハハ～!

こういう連動は大歓迎。家庭用が出るまでメモリーカードが使えない仕様は百歩譲って許すとしても、8月になっても直営店のくせにメモリーカードが使えないってのはどうなのよ実際。しかも客ガラガラなのに200円1プレイの殿様商売。そりゃ初乗り料金がかかっても、一駅先で稼動する100円プレイの店に行きますわな。大きい会社になれば仕方ないかもしれないけど、なんか作る側と運営する側の意思疎通がうまくいってるように見えないんだよねえ。開発者が違うとか分社化なんて反論するのは、あまりのも幼すぎる理由だ。どっちにもデカデカと青いセガのロゴマーク付いてるんだからいい訳にならない。ただでさえ人気無いんだから、直営店ならではの援護射撃に期待したいんスけどねえ。

……開発に届いた」と編集部から注止入るかもしれないけど……」というのはまったくの杞憂でした。快く勝手にゲスな勘ぐりをしただけです。「この原稿の、どこを修正するわけ?」と編集長。感謝。

話を戻して、と。サンダーロードとスパイラルは何度走っても飽きない。スパイラルなんて50回以上走って、ネットランキングだと全国トップと1分以上差がついてるのに、[illegible]のにもヒーヒーいってんだよ（直線でドリドリなんて別次元の話だ）! 特にスパイラルには、諭吉レベルのコインを注ぎ込んだから、もう完全に愛着というか思い入れが強くなりすぎちゃってるんス。

メーカー主導のスコアランキングに興味を持ったのは今回が初めてなんだけど、支持される理由もようやく理解できました。スコアの公平性と信頼性が高いんですね。つまり、ほぼリアルタイムで自分が全国で何番目と理解できる部分と、メーカー主導のセキュリティでウソスコアが受け付けられない点。どちらもタイムを縮めるモチベーションを持ち続けることに、大きな助けとなります。

スコアラーの世界に足の小指ぐらい突っ込んだことがある立場で言わせてもらうと、発表前の全国トップのスコアは、スコアラーにとってトップシークレット。本誌の店舗コメント欄でよく見た「電話によるスコアの問い合わせはお断りしています」というのは、それだけ問合せが多いからお断り[illegible]のほかに[illegible]たスコアに[illegible]ね（今でも僕はベーマガに載ってた「ロストワールド」新バージョンの全一スコアは信じてません）。虚偽のスコアが全国トップとして掲載され、一番目[illegible]だった衝撃はこのページを読んでる方なら理解できると思います。

ちょっと硬い話しちゃったな。口調も戻すけど、スコアを狙う立場じゃなくてもスパイラルを走り続けられるのは「全国トップっておれより一分以上速え～!」という驚きを実感できるからだ。へボな走りのおれに比べ、全一レベルの走りはどんなんだろう? と妄想して考えられるのは、やはりメーカーゆえの信用があるからだろう。

[illegible]秒ずつでもタイムが縮まって、いつか自分の限界ラップを迎えるまでのインカム貢献は、一時的なものではないということを開発側や店舗側には思ってほしい。ここに鉱脈が埋まっている……かもな。

しかしマジで3分を切れるのかなぁ……[illegible]ドじゃ限界。よし今日はハンドルコントローラー買って帰ろっと。

ここに鉱脈が埋まっている……かな?



編集者談! ハイスコア業界に「何か」が必要になっている気がする。それはゲームのスコアシステムから一石を投じられる「何か」だ。誌面で集計をしている以上、レガシーという言葉は避けたいのだが、強烈な枠組みが提案されることを望みたい。それがインターネットなのかも模索を続けたいものだが、そうこうしているウチにスコアに対するパラダイムシフトが起こってしまうこともあるわけで。



WEEKLY
ファミ通
9/12号
好評発売中
定価330円
徹底攻略
実況パワフルプロ野球10
新約 聖剣伝説
スーパーロボット大戦D
テイルズ オブ シンフォニア
9/19号は、9月5日(金)発売!
©2003 SUSUMU MATSUSHITA



イチオシ攻略
マスターリーグでトップを目指す!!
WORLD SOCCER
Winning Eleven 7
「サカつく3」最強クラブ育成プロジェクト総集編
第2弾
全13タイトルをイチオシ中!!
ファミ通PS2!
プレイステーション2
9月12日号
好評発売中
特別定価
520円
ファミ通PS2 9月12日増刊
2003夏休みSPECIAL号
『FFXI』を大特集!
定価580円にて発売中



ファミ通キューブ+アドバンス
10月号
ついにオリジナルキャラクター登場!
どうぶつの森
ファミ通オリジナル カードe+
特別付録
ポスターカレンダー
テイルズオブシンフォニア



ファミ通Xbox
日本で唯一のXbox専門誌
定価590円
毎月30日発売
マイクロソフト自社制作第1弾
魔牙霊 スペシャル
Xbox Liveの新機能詳細から
気になるタイトル情報まで
充実の誌面!
特別付録 8号連続第8弾!!
DOAXクリアファイル
あやね
10月号 好評発売中!!



オリジナルケース付きのテレビゲームDVDビデオマガジン!
DVD VIDEO
DVD-Video Magazine
ファミ通Wave! DVD
毎月30日発売 定価980円 10月号
FFX-2
やり込みビデオ大賞!
ゼノサーガ エピソードI リローディッド
ゼノサーガ エピソードII
サイレントヒル3/零~紅い蝶~ ほか
定価980円!
全国書店にて絶賛発売中!
©2003 NAMCO LTD. ALL RIGHTS RESERVED
©2003 SQUARE ENIX CO.,LTD. All Rights Reserved. MAIN CHARACTER DESIGN:TETSUYA NOMURA
ALTERNATE COSTUME DESIGN:TETSU TSUKAMOTO



ファミ通の攻略本!!
プレイステーション2
スターオーシャン Till the End of Time ファイナルガイド
好評発売中/A5判/本体1500円
STAR OCEAN FINAL GUIDE
ゲームボーイアドバンス
好評発売中/A5判/本体1000円
ゲームキューブ
好評発売中/A5判/本体1300円
プレイステーション2
.hack// 絶対包囲 Vol.4 コンプリートガイド
好評発売中/A5判/本体1200円
http://www.enterbrain.co.jp/kouryaku/

最新作の新要素をいち早く紹介!!

GUITARFREAKS 10thMIX　drummania 9thMIX

©1999-2003 KONAMI　©1999-2003 KONAMI

Text：ハメコ。

さあさあ、ギタドラの秋がやってくる！　数々の新要素が明らかになってきた今作。特にe-AMUSEMENT関連の新情報は、期待で心膨らませるには必要十分！　さらにEX CHALLENGEで入手できる勲章にも、期待が高まる。レアモノ勲章ゲットで、人気者の座もゲット？

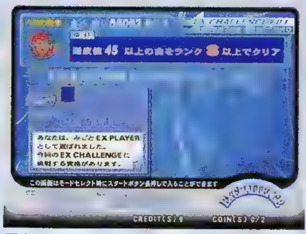
ギターフリークス10thMIX
- ■メーカー：コナミ／コナミマーケティング
- ■ジャンル：ギターシミュレーション
- ■操作方法：3ボタン+ピッキングレバー
- ■発売日：2003年10月上旬予定
- ■使用基板：――

ドラムマニア 9thMIX
- ■メーカー：コナミ／コナミマーケティング
- ■ジャンル：ドラムシミュレーション
- ■操作方法：5パッド+フットペダル
- ■発売日：2003年10月上旬予定
- ■使用基板：――

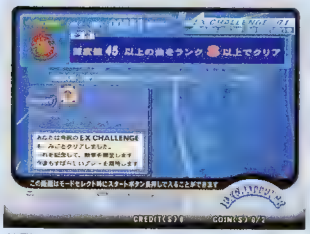
e-AMUSEMENTでますます広がるぼくらのギタドラ!!

お題をクリアして勲章GET!! "EX CHALLENGE"

前号でさらりとお伝えしたEX CHALLENGEの詳細が少しずつ明らかになってきた。どうやらエントリーカードを使用しているプレイヤーの中でも『選ばれし演奏者』にのみ、メールが配信されるという仕組みのようだ。メールが配信されたらSTANDARDを選ぶとお題が出される。やるかやらないかはプレイヤーの自由だぞ。そして、クリア後は『勲章』が手に入るのだ！　実は勲章の数に限りがあり、お題が期間限定、不定期配信ということなので、こまめに筐体とギタドラHPをチェックすることが重要だ。



何らかの条件を満たすと、お題に挑戦できる。バラエティに富んだお題に期待しよう。



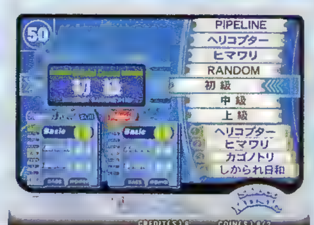
お題をクリアして勲章をGET！　たくさん集めると何かいいことがあるかも？

1. イベントが配信されるぞ!!
2. お題をクリアしよう!!
3. 勲章をGET!!
4. 集めると一体何が……!?

繰り返してたくさんGET!!

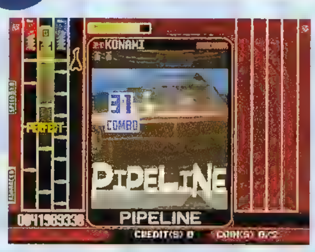
定期的に新コースを配信!! "NONSTOP MODE"

1 コース配信!!



新コースを早速プレイ。今作では、今までにあった3モードが一つに統合されたので、『二曲目だけRANDAM SELECT』なんてことも可能。

2 練習してクリアだ!!



気合入れていっときましょー。短い期間でどんどんコースが配信されていくので、インターネットランキングがますます白熱しそうな予感！

3 また新たなコースが!!



そしてさらなる新コースが配信ッ！　何回も繰り返しプレイして、目指すはフルコースフルコンボ！　っていうのは無理ですかね、やっぱり？

音事典 STANDARDでEX CHALLENGEが配信されたときや、NONSTOPで新コースが配信されたときに、メールマークが表示されるという仕組み。ほかに、左ページにあるように判定の表示位置が変更できたり、今まで通りコンボの表示位置が変更できたりと、とにかくユーザーフレンドリーに作られているギタドラ。ユーザーの声を大切にしている証拠だろう。

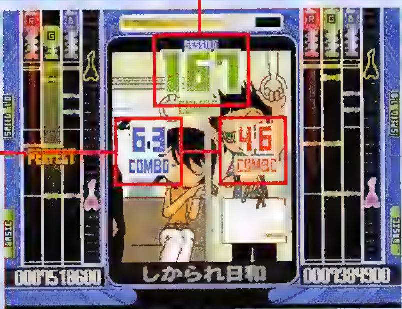
grooveを肌で感じよう!!

極めろ!! セッションコンボ!!

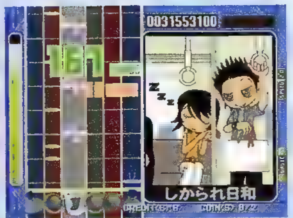
今作から導入されるセッション中の新システム『セッションコンボ』! 爆発的速度で増えるコンボ数に興奮だ!

セッションしている二人、あるいは三人で、コンボ数を共有するという最高に熱いシステム、それが『セッションコンボ』だ。これは、各プレイヤーのつなげたコンボ数をすべて足し合わせたものが表示される。普段では考えられないスピードでどんどん増えていくコンボ数は必見! 興奮すること間違い無しっ! 皆そろってコンボ数を共有するということは、裏を返せばだれか一人がミスしたらその時点でセッションコンボが途切れてしまうということ。一人ひとりのコンボに対する責任が増し、緊張感も倍増するという仕組みになっている。

仲のよい友達と盛り上がるには最高のセッション。セッションコンボで面白さ、興奮、グルーヴ感は倍増だ。ただし、だれかがセッションコンボを切ったからといって、あんまり怒らないように(笑)。



真中の大きな表示がセッションコンボ数、普段通りの位置にあるのが各個人のコンボ数となっているぞ。



こちらはドラマニでの画面。力を合わせてコンボをつなげていこう。

今月の新曲情報!!

曲名	アーティスト
Libra	Thomas Howard Lichtenstein
しかられ日和	"Handsome JETと亜熱帯マジ-SKA爆弾"
ヒマワリ	RIYU from BeForU
SACCHARINE SMILE	DONOTS
Mr.Bobby	椿木栄一郎
island in the sun ~GFdm Ver.~	Brad Holmes
Save A Little Something	Thomas Howard Lichtenstein
CLASSIC PARTY 復活。	小野秀幸
TOCCATA	――
大切なもの	――
BELIEVE IN LOVE	――
PIPELINE	――
Black Sheep	――

~新曲IMPRESSION~

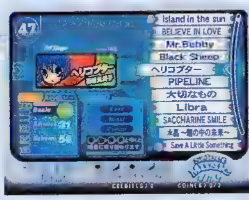
ポップスあり、ロックありと相変わらずツボを外さない名曲が目立ちますが、個人的に注目したいのは、やはり本作に楽曲を提供しているDONOTS。それはときにロックのようであり、パンクのようであり、ポップスのようであり……とまるでいいとこ取りをしたかのような楽曲の数々はギタドラにも通ずるところがあるのでは? 今後も期待大! です。

細かな変更点もチェケラ!!

目指せ!! 色とりどりの曲セレ画面

楽曲をクリアすると曲セレクト画面で、その曲にクリアマークが付くのは前号でも軽く紹介した通り。今月は、より詳しい情報をお伝えしよう。まず、クリアマークの種類。クリアした難度によって、それぞれ異なった色でマークが付く。どの難度をクリアすればどの色が付くのかは、右下の表を参照しよう。

基本的に高難度のマークが優先されて付くので、自分の苦手な曲がひと目で分かるぞ。全曲を満遍無くプレイして、クリアマークを全部赤にできれば最高だけど、自分なりのコーディネートに凝ってみるのも面白い!?



難度ごとの三色のクリアマークで彩られた、色とりどりの曲セレクト画面。一曲ずつマスターしていくのがいいかも?

難易度別クリアマーク一覧

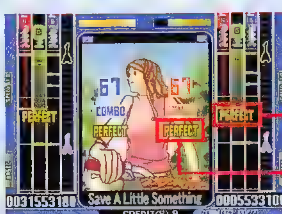
BASIC……………緑
ADVANCED……黄色
EXTREME………赤

プレイスタイルメニューの新項目

多彩なプレイを可能とするプレイスタイルメニューでのオプション選択。今作ではさらに『PERFECT』『GREAT』といった判定の表示位置を変更できるようになったぞ。TYPE-Aが従来通りで、TYPE-Cが一切の判定を非表示、となっている。TYPE-Bはやや特殊で、ギタフリでは画面中央のクリップ内、ドラマニでは判定線上に表示される。

面白いのがTYPE-Cの非表示。リズムが合っているかどうかが一切分からないので、己のリズム感のみに頼るという、今までとひと味違ったプレイができそうだ。





邪魔だと思ったらTYPE-Bを選択しよう。まったく見えないTYPE-Cも面白い。

音楽 初秋のハメコラム:今月はe-AMUSEMENT関連の情報が明らかになってきましたが、皆さん如何お過ごしでしょうか。『選ばれし演奏者』の選ばれる条件が気になるところですが、単にスキルポイントだけでは無いと思うので、とにかくいっぱい遊んだ方が有利なのではないでしょうか。夏を謳歌してると思ったら、季節は秋でした。herring roe復活希望でした。

衝撃スクープ!!
国家権力の攻勢化!?



皇都心をパトカーが暴走か!?

当て逃げ上等!? 新設対車輌犯罪部隊『TOKYO COP』に直撃取材!!

○月△日、TOKYO都内各所において、突如数台のパトカーが信号無視……どころか支柱ごと薙ぎ倒すなどの破壊行為を繰り返した。ついには、犯罪者の車両に無理矢理体当たりし逮捕に及んだ上、各位への損害については「フリーズ!!」の一言で済ませようとしたとのこと。国家権力のあり方を、改めて考えさせられる事件となった。

……というのは無論ウソで、上はナムコの新作『TOKYO COP』の一シーン。このゲームは制限時間内に犯人の車へ体当たりすればすべてよしという、単純明快なルールのカーチェイスゲームだ。

操作もハンドルとアクセル&ブレーキ、それと一般車を追い散らすサイレンのみ。難しい操作は一切無く、ぶつかり過ぎてゲームオーバーになる事もない。接触追突何のその、無免許なキミでも心おきなく爆走できるぞ。

さらに、小生意気にも犯人の中には特注車に乗る中ボスがおり、そいつらのイカす車は徴用して使用可能！　こうして集めた車などのデータは筐体搭載のハードディスクに記録し、簡単なパスワードで次回以降のプレイに持ち越し可能だ。

また、二人同時プレイはさらに熱い!!　一台の車を追いかける捕り物競争となるのだが、挟み撃ちなどの協力プレイと見せかけておもむろに裏切り、などの微笑ましい光景も茶飯事。相方と友情を確かめるいい機会になる……か!?



歩道や公園も爆走できるが、「いい」位置にある電柱や路駐車が邪魔に。ムキー!!（マジギレ）



手柄を立てて新車を集めろ！　ただし車はダメージが蓄積すると一回使用不能になるぞ。



TOKYO COP SPECIAL POLICE REINFORCEMENT
- ■メーカー：開発：ガエルコ　製造／販売：ナムコ
- ■ジャンル：カーチェイス
- ■操作方法：ハンドル+ペダル×2
- ■発売日：未定
- ■使用基板：オリジナル基板

こっちもスクープ!!
太鼓の達人5 最新作登場か!?



ここでナムコから緊急速報だドン！　あの名作『太鼓の達人』の最新版、『太鼓の達人5』が今秋発売予定との発表が!!　九月のアミューズメントマシンショーにも出展ッ!?

今度はどんなドンダフルな新フィーチャーがあるのカッ、詳細については全新曲リストとともに来月に発表カッ！　ファンならずとも楽しみに待ってほしいドン!!

ゲー事典　「TOKYO COP」の隠れた魅力、それは某都そっくりの街中を大爆走できること！　あ、某都内の地名が使われてますが舞台はTOKYOであって某都じゃないッス!!　○座エリアにある時計台ビルは決してセ○コーではないし、渋○の……っとォナムコの偉い人が怒ってるゥゥ!?　アミューズメントマシンショーに出展かも？　との噂だしその目で既視感確かめられィ!!

秘打VS秘球！　野球マニアのツボに高めのストレート！

激闘プロ野球™

題字 水島新司

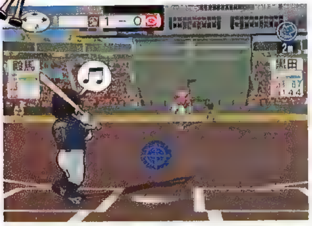
水島新司オールスターズ VS プロ野球

今月のハイライト



卒業後、泣き別れた二人だってゲームなら同チームにできる!!

殿馬のクルミ割り人形

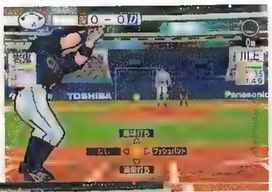


音楽を愛する元天才ピアニスト殿馬一人。普段はズンズラ〜っとしている殿馬だが野球も天才的センスの持ち主で、音楽にちなんだ名称を持つ秘打を使いこなす。このクルミ割り人形も、正式名称は秘打「組曲クルミ割り人形第一楽章花のワルツ」である。



バッターボックスで大きくジャンプし、上から強くボールをたたきつける！　これにより、ボールに強烈な回転を加え、速い打球で野手の間を抜く、という打法なのだ。打った後の性質が原作とは違うが、強烈な殿馬イズムは少しも損なわれていない。

岩鬼の悪球打ち



通常のストライクゾーンに投げられるとヒッティングエリアはこんなに小さいが……。



ストライクゾーンを外すと、こんなに広がる！　普通の選手には打てないコースが岩鬼には絶好球。

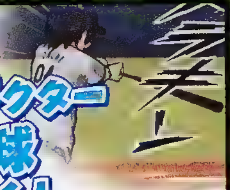


気合一閃！　岩鬼のカットインと共に、打球は高確率で大きな当たりとなるのだ。

秘打

秘打は、一球ごとに使用の可否を選択できる。その性能は打者によって千差万別で、中には一定条件を満たすと真価を発揮する秘打もある。岩鬼の悪球打ちなどは、その最たる物だろう。秘打は、使える回数が限られているので、多用は禁物だ！

男どアホウ 水島キャラクター 秘打・秘球ハイライト



水島キャラクターが使用できる秘打・秘球。マンガ的な演出を伴い、うまく使えば一発逆転の切り札になる。プレイヤー同士の対戦時は、秘打・秘球は相手に与えるプレッシャー、そして心理戦に一役買う。「秘打を使うと見せかけて、普通に打つ」など対戦者どの騙し合い。これこそ野球ゲームの本質だ！　一打席の緊張感を何十倍にも増幅させるのだ！

「あぶさん」の主人公影浦の登場シーンは、酒しぶき。秘打・秘球以外の場面にも原作ファンならニヤリなカットが入る。



秘球

秘球も秘打同様、投球前の入力で使用を決定。ド派手な威力と演出を伴った投球をする。秘打と同じく使用回数が限られているので、使いどころを考えよう。

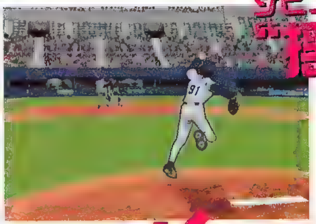
水原勇気のドリームボール

「野球狂の詩」などで活躍する女性選手水原勇気。彼女の秘球は作品中でも「水原の秘球など実在しない」「いや、実在する！」と論議を呼んだドリームボールだ。谷沢、田淵、衣笠、外国人選手のシピンなどを三振にとったドリームボール。

球種もハッキリせず、打者が完璧なスイングをしているのにも関わらず、身体が揺れたと錯覚させるという正体不明の秘球なのだ。

この秘球を打つためだけに球界に復帰した武藤との対決の行方は……。ゲームには武藤がいませんが(笑)。

シピンも仰天！ "揺れる"秘球!?



打者の手前でボールは急激にホップ（上昇）し、落ちる！　さらに秘密の変化が！



アンダースローから繰り出されるドリームボール。強靭な手首の力が必要だ。





低い位置から放たれたボールは、まだ軌道に変化がない。と、その瞬間！

武藤「ドリームボールはあったんじゃい!」



左腕の剛速球投手、光の小次郎こと新田小次郎の「光の直球」。弾道を見切れるか!?

ゲー事典　うおおおお、なぜじゃーい！　なぜ岩田鉄五郎や水原勇気が所属するプロ球団、東京メッツがデフォルトで無いんじゃーい！　カード連動によるオリジナルチームの作成で作れるようになるのかしら？　とにかく、カードでも隠しでも何でもいいので東京メッツを僕らに！　東京メッツ優勝の感動を全国1億人の野球狂に！　お願い、ワウエンターテインメント様！

TV番組のような臨場感を味わえる新次元のクイズゲームがついに登場!!



QUIZ MAGICACADEMY
クイズマジックアカデミー

16人で早押し大会を行なうオンライントーナメントがなんといっても本作の醍醐味。順調に入荷店舗は増えているので、未プレイの人は、この未知の楽しさを体験しよう!

クイズマジックアカデミー
■メーカー：コナミ／コナミマーケティング
■ジャンル：クイズ
■操作方法：タッチパネル
■発売日：2003年8月(稼働中)
■使用基板：—

Text：G－LAN

全国オンライントーナメントの進め方

●全国のプレイヤー16人が参加
●3回の予選を行ない、1回ごとに下位四人が足切り
●決勝(ベスト4)に残れば勲章を獲得

本作のメインモードといえる全国オンライントーナメントのルールと進行を紹介。決勝では昇格に必要な勲章が獲得でき、自分が選んだジャンルも出題される。まずは決勝進出を目標に。なお、16人に満たないときは残りプレイヤーをCPUが担当する。

予習
予選に備えて好きなジャンルのクイズにチャレンジ。まずはノルマ達成を目指そう。

参加者待受
全国のゲームセンターで遊んでいる同ランクのライバルが集合。一定時間で大会開始!

トーナメント1回戦
クイズの出題形式とジャンルが発表され予選スタート。上位12名が2回戦に進出できる。

トーナメント2回戦
回答が早く正確なほど高得点になる。上位八名が3回戦にコマを進めることができるぞ。

トーナメント3回戦
ライバルが半数になり、競争もシビアに。正確な回答で上位四名に残り、決勝に進出しよう!

トーナメント決勝戦
決勝は自分が選んだ問題も出題。ライバルも画面内に大きく表示。3位以内で勲章獲得。

いよいよ稼働開始!!

オンライン対戦が評判を呼んでいた「クイズマジックアカデミー」がいよいよ発売! クイズという題材、タッチパネルのカンタン操作で、初回からまったく迷うことなくプレイできるぞ。さらに階級制度の存在が全国のライバルを意識でき、毎月大量配信される問題でマンネリ化も防止と、オンライン要素をいかし切った数多くの要素が取り入れられている。ぜひともチャレンジしてみよう!



…と全国オンライントーナメントの2種類。店内対戦でなれたら全国デビューだ。



得意ジャンルのペットが生まれるよ





マジックエッグ
これが初期状態の無属性エッグ。何が生まれるかはお楽しみ。生まれた後も、得意ジャンルが変われば姿が変化するぞ。



…て卵の状態。ここから一緒に成長していこう。

マジックエッグを育てよう!

新規でゲームを始めると、マジックエッグが一つ支給される。ゲームを続けていると、これが孵化して愛嬌あるペットが生まれるのだ。このペットの存在は、自分の得意ジャンルが関係している。予選ステージの出題ジャンルによって6種類の姿に分かれるので、対戦相手の得意ジャンルを知る手段としても使えるので、各ペットと対応ジャンルを覚えておこう。

覚えてアメリア先生：ここではもう一つのモード、店内対戦について説明するわね。店内対戦は、店舗内のプレイヤーが最大四人で対戦できるわ。全国オンライントーナメントと同じく4回戦まであるんだけど、失敗してもゲームオーバーにならないのが利点ね。もちろんエントリーカードがあれば階級も上がるわよ。ただし、勲章はもらえないから注意してね。

キャラクターの特殊能力を徹底分析 後編!!

絶好調稼働中の『兎 -野性の闘牌- 山城麻雀編』。君はもうエンディングまでたどり着けたかな？　本作のCPUは一筋縄ではいかない強さを持っているので、大変だと思うが本記事を参考にして頑張ってほしい。

兎 -野性の闘牌- 山城麻雀編
■メーカー：童／タイトー
■ジャンル：麻雀ゲーム
■操作方法：麻雀コンパネ
■発売日：2003年6月（稼働中）
■使用基板：NAOMI GD-ROM

兎（うさぎ） ―野性の闘牌― 山城麻雀編

データの見方

今回は前回紹介しきれなかった残りの五人を紹介！　ベストパートナーを見付けてCPUを攻略しよう!!

グラフの項目について

- **打点の高さ**……アガリ時の点数の高さ。
- **アガリやすさ**……配牌やツモを含めた、アガリへの向かいやすさ。
- **防御力**……敵への振り込みにくさ。
- **手作りの自由度**……いろいろな手や仕掛けを狙える選択の広さ。
- **面前依存度**……鳴かずに手を作らなくてはならない必然性の強さ。

相性の良いキャラについて

表中の記号は以下の傾向を示している。あくまでイメージなので、パートナー選びの方向性としてとらえてほしい。
◎……プレイ時の仕事が分かりやすく、だれにでも簡単にプレイできる。
○……ある意味で無難な選択。臨機応変さ必要で、実力者向け。
△……状況対応型だが決め手に欠ける。
▲……敵にペースを握られると、悪い展開に。状況対応力や能力の相性に難あり。

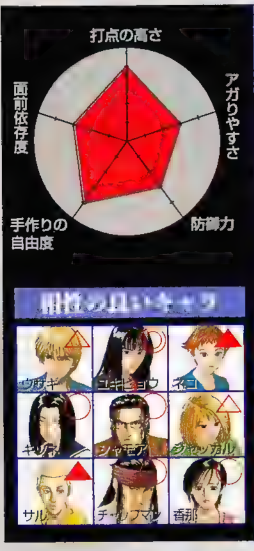
チャップマン　最終形予知能力





ウルフ　運気制御能力





香那　荘家爆連荘能力



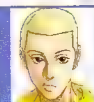


ジャッカル　裏ドラ獲得能力





サル　一色集中能力





自分に合ったベストパートナーとコンビを組み、山城麻雀を制覇せよ！　幸運を祈る!!

兎の耳寄り情報　みんな、もうエンディングまでたどり着けたかな？　エンディングではスタッフロール時に何とあのキャラが歌を歌っているぞ！　そこまでに至る道のりは非常に厳しいモノがあるが、その分エンディングの歌声は心に残るモノになるだろう。

メダルゲットのツボをおさえよう!

今回は旅に役立つ情報を、盛りだくさんでお届けしよう。新米トレジャーはいっぱしの冒険者となるため、ここでいっちょお勉強！ 細かなTIPSも詰まっているので、百戦錬磨のベテラントレジャーは、更にメダルを増やしながらダンジョンを進め！

DRAGON TREASURE™
ドラゴントレジャー

ドラゴントレジャー
- ■メーカー：オーバーワークス・セガ（メカトロ研究開発部）／セガ
- ■ジャンル：マスメダルゲーム
- ■操作方法：専用メダルシューター+3ボタン
- ■発売日：2003年7月（稼働中）
- ■使用基板：NAOMI

Text：閃屋

OVERWORKS HP　http://www.o-works.co.jp
セガメカトロ研究開発部 HP　http://wwwsega-mechatro.com/

お宝探しの疑問を解決！

今回のドラトレページは、質疑応答大特集！ いまさら恥ずかしくて人に聞けない、という基本的なことから、ダンジョンを進んでいくと出てくる素朴な疑問アレコレを、新米冒険者の閃屋とおじゃがみんなを代弁して聞いてみた。知って得する豆知識から、一度納得したら「ふ〜ん」って通り過ぎていく些細なことまで、みんなの疑問をまとめて解決しちゃおうってワケ。

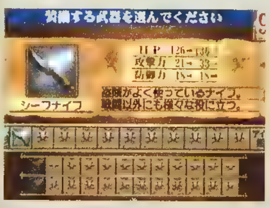
シナリオがなかなか先へ進まなくて困っている人も、ここで得た知識をもって挑めば、よりスムーズに先のシーンを拝めるはず(?)。

冒険に出発する前に表示されるステータス画面ではどんなことが分かるの？

ステータス画面では、武器の確認と選択、アイテムの確認、モンスターの確認ができるのよ。武器の選択は、シナリオモードだとシナリオの最初、ハンティングモードだとダンジョンに入る前に選択できるわ。それ以外のタイミングでは装備変更できないから、覚えておいてね。そうそう、アイテムのモンスターの証にカーソルを合わせて決定ボタンを押せば、戦闘で出てくるモンスターを観察することもできるのよ。


キャラセレクトでは、過去の成績を確認できるわ。キャラを選ぶと……。


モンスターの証にカーソルを合わせて、決定ボタンを押すと……。


お次は、装備選択画面よ。ここで装備する武器を選べるの。


左右キーで視点を移動させて、いろんな角度から見ることができるのよ。

ICカードを使ってプレイしないと、レベルアップしないの？

それは私がお答えしよう。そもそもICカードを使わずにプレイした場合は、モンスターとの戦闘に勝利しても、経験値を得ることができない。つまりICカード無しのプレイでは、レベルアップという概念は存在しないのだ。

レベルアップをしないということは、HPの上限が上がることも無いし、二つ目以降の必殺技を覚えることもない。

カードを使ったモードでは、進むにつれて、ダンジョンで遭遇するモンスターが、どんどん凶悪さを増していくことを考えると、レベルアップしない状態では苦戦を強いられることは明らかだ。長きに渡って遊べるゲームなので、始めからICカードを用意するのが得策だぞ。



レベルアップはICカードがあればこそ。防御力や攻撃力も上昇するぞ。

ステージ開始直後に戦闘で敗北しちまいそうだ。げげっ！ これってもしかして前のステージからリスタート!?

戦闘で負けると来た道を少し戻されるが、ステージ開始時、つまりダンジョンが始まった1ステップ目で敗北しても、そのダンジョンの最初に戻されるだけだ。安心しろ。

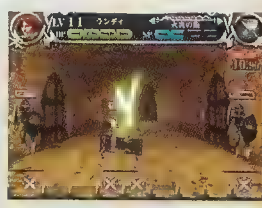
エ〜ン!! シナリオモードをクリアしたんだけど、ステータス画面のアイテム欄が埋まらないよ〜。ねぇねぇ、どうして〜!?

アイテムは、シナリオモードだけでは全部集まらないらしいよ。ハンティングモードで手に入るアイテムもたくさんあるから、次はそっちにチャレンジしてみよう！

とにかく、メダルが欲しいんだよ！ メダルをたくさん持ってるモンスターを教えてくれよ!!

メダルのことなら任せて！ メダルを多く持ってるモンスターは、やっぱりダントツで「ミミック」だね。ただしミミックが出現している時間には限りがある。早くケリを付けないと逃げられてしまうから、見付けたときは急いでメダルを投入してコンボを狙った方がいいよ！ あまりメダルを消費したくない人は必殺技を使って一気に倒しちゃおう。

いかにメダルを消費せずに倒すかがポイントっつわーけだね!!


ミミックは一定時間で逃げてしまう。動きを読んで、メダル連射で倒そうぜ！

はみ出しトレジャー ICカードには使用回数に限度があって、これを超えると新しいカードに引き継ぐことになる。ICカードがあと何回使用できるかは、カード排出時に見ることができる。また、使用限度が近付いてくると画面にメッセージが出るので、これを確認したら新規のカードを用意しておこう。当然更新しても、レベルなどすべてのデータは引き継がれるので心配ご無用！

ストックボーナスの発動条件が分からなくて夜も眠れません！　教えてください!!　あ、ついでに発動時の効果もな！

ブーツマークにメダルを当てると、出た目の数だけステップが進むよね。ステップを進み切る前に素早くブーツマークを壊して、歩数をどんどん引き当てると、歩くスピードが追いつかなくなって、出た目の分だけ歩数が貯まっていくんだ。これが10以上貯まると、ストックボーナス発動ってわけ。発動状態になると、キャラクターが緑のオーラをまとうからすぐに分かるよ。逆に、9歩以下になるとストックボーナスの効果も無くなっちゃうから気を付けてね。

このストックボーナスの発動中は、ダンジョンに落ちている宝箱のトレジャースロットのリールが変化して、なんと！　ドラゴンズアイテムが当たりやすくなるんだ！　「DTチャンス」に挑戦できる機会が増えるので、できるだけストックは貯めるようにしよう。



写真＿ワク内、ブーツマークの数字がストック数。常に発動状態を狙おう。

冒険の途中にかわいい「フェアリーちゃん」、じゃなくて「フェアリーチャンス」が始まったぞ。これって何なのかな？　教えてよ!!

プレイ中に突然訪れるこの「フェアリーチャンス」は、席についているほかのプレイヤーと、一定時間で何体の魔物を倒せるかを競うものなの。1位になると、特別なボーナスメダルがもらえるのよ。

具体的には、襲ってくる敵をたくさん倒して、倒した際に得られるポイントを競うの。中には倒してはいけないターゲットも居るから、間違ってメダルを当てないように気を付けてね。1位になれなくても、獲得ポイントに応じてメダルがもらえるわ。



フェアリーチャンスはいつも突然に始まるわよ！　すぐにメダルを準備して！



白いイーター（?）を倒すとポイントがマイナスされてしまうの。注意してね。



全員の中で見事1位になれば、フェアリーからご褒美のボーナスメダルをもらえるの。

コンボでダメージアップっていうけど、最大どのくらいのダメージになるの？

2ヒットから5ヒットの間でどんどん上がっていき、最大で約2倍のダメージにもなるぞ。特に防御力が高い敵には、積極的にコンボを狙おう。

ハンティングモードでずいぶん深い階まで来たと思うんだけど……、え～ん！　どこまで行けば最下層に着くの～!?

終わりはあるが、そう易々とたどり着ける深さではないと聞いたことがある。地下に潜れば潜るほど高価な宝石が出やすいので、レベルを上げて最下層を目指そう！

がっぽりとメダルが手に入るかもしれない「DTチャンス」ってやつあるらしいな。どうすれば「DTチャンス」が起きるのか聞いてやってもいいぞ!!

DTチャンスの発動条件は、二つあるの。一つめはドラゴンズアイテムを8個集めたとき。もう一つは、ステージ途中にある宝箱を空けると挑戦できるトレジャースロットと、ステージクリア時に挑戦できるジャックポットスロットで「DT CHANCE」を引いたときよ。

ドラゴンズアイテムは先の質問でランディが答えている通り、ストックボーナスが貯まっていれば集めやすくなるわよ！



大量メダル獲得を狙うなら、目指すはDTチャンスでの連チャンよ！

ヤベェ！　ハンティングモードの途中で、うっかり「保存／終了」ボタンを押しちまった！　この場合はどうなっちまうんだー！

フロアの区切りで「地上に戻る」って選択肢が出るけど、これ以外での途中終了の場合は、手に入れた宝石は全部パー！　無くなっちゃうから、注意した方がいいね。

か弱い私は、ハンティングモード中にすぐ体力が無くなります。実は薬草が出現する法則ってあるんですか？　もったいぶらずに教えてよ！

ゴメンねやっぱりランダムで出現するみたい。だけど、HPが少ないときには、少しだけ出現する可能性が高い気がするわ。諦めずにフロアの区切りを目指してね。

みんな仲良くドラゴントレジャー

ランディ（以下ラ）　ハンティングモードで、お宝ザックザックだぁ!!

カーライル（以下カ）　ランディじゃないか。その調子だと、もうハンティングモードには相当慣れたみたいだな？

ラ　もちろんさ。今じゃ一人で相当深いフロアにも挑戦しているぜ！

セシル（以下セ）　えぇっ！、一人なの？　一人だと大変でしょう？

ラ　え？　俺一人だけど、どうってことはないよ。まぁ、もうちょっと先まで進むと、確かに厳しくはなってくるかもしれないけど……

カ　何ィッ、お前はまだ二人プレイで遊んだことがないのか？　オマエ、不運じゃなくて不幸なんじゃないか？

ラ　……え？　えぇっ？

セ　あたしはカーライルと一緒にものすごい先のフロアまで探索したわよ。『ドラゴントレジャー』って、二人で協力すれば、素早く安全に敵を倒せるのよね♥

カ　っ……ああ（汗）。ブーツマークを狙うときも、お互いをカバーし合えば、ストックボーナスも発動しやすいしな。

セ　そんなことも知らないなんて……あなたって、不運じゃなくて不幸なんじゃない？

ラ　二人して人のことを不幸だって決めつけないでよ……。

はみ出しトレジャー　もうシナリオモードをクリアした強者もいることだろう。シナリオモードをクリアすると、クリアしたことを示すマークが表示されるぞ。また、一度クリアした後に同じシナリオをプレイすることも可能なので、逃したアイテムを改めて探索しに行くこともできる、ほかにもさまざまな証が手に入るので、ありとあらゆることにチャレンジしてみよう。

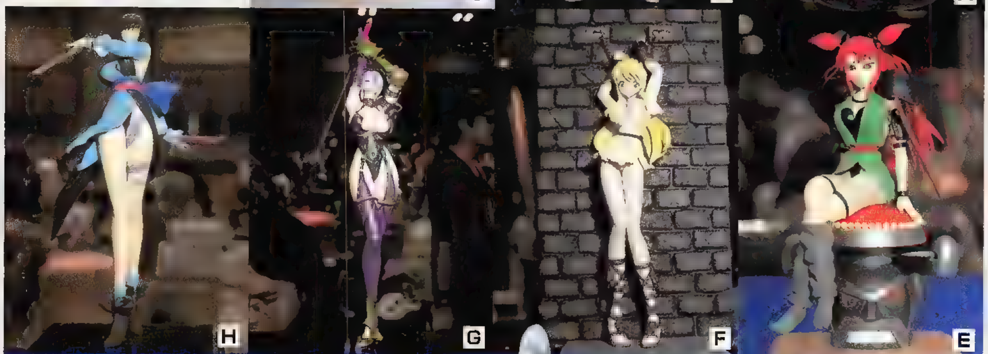
ワンフェス2003［夏］リポート・前編
～8月3日・東京ビッグサイト～

立体貴族

年がら年中鼻息荒い当コーナーの恒例行事、ワンフェスリポートの季節がやってまいりましたゾーと。今回のアーケードゲーム関連の出展作品は数こそ多くないものの、個々のクオリティは目を見張るものがありました。7月27日に行われた“HobbyEXPO”の紹介と合わせて、今月の貴族は「夏のイベントリポート・前編」としゃれ込んでいきたい。











お台場の東京ビッグサイトで、今夏も盛大に開かれたワンフェス。貴族の取材を待っていてくださるディーラーの方もたくさんいて、ありがたい限りです。

Hobby EXPO2003 ミリポート

梅雨明け前の7月28日、東京・ビッグサイトにて呼んで名のごとくホビーの祭典「HobbyEXPO」が開催されたぞ。

2回めとなる今回はトレーディングカードコーナーの強化や、多彩なステージイベントに加え、プラスチックモデル、フィギュアなど、さまざまなジャンルの立体造形物が展示されておりましたっ。



「やまと」ブースに突如として展示されていた『未来忍者』のフィギュア！ 主人公の不知火だけではなく、稲荷までも出品！ ほ、欲スィー！

A・B
セリカ&エリカ(beatmania II DX 7th style)／SHEONITE／「イラストを参考に『7th』で製作してみました。イラストの独特なラインを再現し切れなかったのが心残りです。次回は『9th』の新キャラ“茶倉”を予定。」㊢立体界でもブレイク希望のII DXキャラ。GOLIさんのデザインは、立体造形にしても映えると思うがどうか。再現に挑んだ原型師さんにも拍手です。

C・D
ディズィー(ギルティギアX)／世界龍／「基本的に、支え無しでも立つように作っていたのですが、少々バランスが悪くなってしまいました。今後の課題ですね。」㊢ネクロ、ウンディーネを入れると、全高が30cmを超える巨大なキット！　柔らかい表情もいい感じです。

E
わや姫(超絶倫人ベラボーマン)／堂黒屋夷蝦／「ナムコさん、ありがとうございます！」㊢80年代後期の名作『ベラボーマン』よりわや姫を立体化！　家庭用『ソウルキャリバーII』ではタキの隠し衣装としても登場したので、タイムリーといえるかも？

F
アルテミス(フェリオス)／BURIVARY+ひよ研+GIGABRAIN／「この作品は“昔のネタを現代の造形で復活させる”という趣旨で作っています。製作者の趣味により少しえろえろな方向へと補正が入りましたが、当初の目的は達成できたのではないかと思います。」㊢会場には石牢のベース付きで展示してありました。コレさえあれば家でアポロンごっこができるZO！(やらないから)

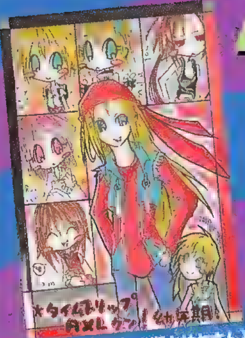
G・H
アイヴィー(ソウルキャリバーII)／色(侍魂)／オーキットガーデン／「ありがとう、おっぱいゲー。」㊢頭身高めのシャープなボディラインが特徴的。バストサイズもダイナマイトなところもポイント。

I・J・K・L
ブルーマリー、キャミィ、春麗、舞／ユキシロ／「とにかく“動”を意識しました。以前から、一度はチャレンジしたかったキャラクターばかりです。」㊢それぞれのキャラクター性をポージングに反映させた造形手腕はお見事。素立ちでは出せない、アグレッシブかつダイナミックな動きには圧倒されます。

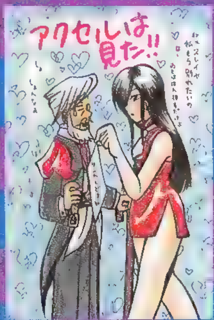
貴族NOW
次回の貴族は“ワンフェス特集後編”&“砂漠の虎と行くC3レポート”をお送りします(少し嘘)。ワンフェス特集の後半も、クオリティの高い作品がモッツリ登場しまっせ！　加えて、アーケードの『Zガンダム』も発表されて、断然盛り上がるガンダム祭り“C3”も、ばっちりがっつりザンバスターってな感じで、ガンダムFIXで発売されるクロボンガンも買いまくりじゃーい、みたいな。お楽しみに。

タイムスリップ！アクセル君！

本人の意思にかかわらず、さまざまな時間にタイムスリップするアクセル=ロウ君(独身)の体質にあやかって、ギルティキャラの○年前、○年後をみてみようじゃないかあ、つーのがこのコーナーの趣旨であります。



◆（青森県　那岸橋キサヤさん）
☆乙女顔の梅軒にショルショーツ [illegible]

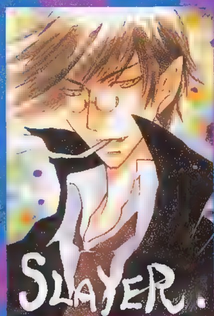


◆（広島県　七原びんこさん）
☆不老 VS. 穏やか老化 [illegible]

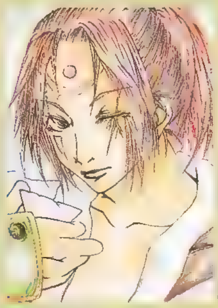

◆（神奈川県　岡本雅也君）
☆背後に「ゴゴゴゴゴ」と効果音 [illegible]



◆（静岡県　北神MUGEさん）
☆エディを呼び出したのは成人後で [illegible]



◆（京都府　矢吹伝らいくさん）
☆ナイスミドル大陸に乗る前のスレイヤーさん。[illegible]


⬆（茨城県　和倉あみさん）
☆お酒には強そうですよねー。一杯やってるところが似合うのは、オトナの女性の証ですネ。


⬆（東京都　美緒さん）
☆人の運命というものは、時に予期せぬ定めを運ぶもの。形もなく、音すらもなく。


⬆（大阪府　Rikotoさん）
☆よく見ると、コスチュームがチューブトップ仕様なのだ。しゃれているといえましょう。


⬆（群馬県　葵月瑠さん）
☆明かされたディムボウガーの秘密。飛ばすのが惜しいようなラヴリーさといえましょう。


⬆（北海道　月光庵さん）
☆京劇の衣装みたいで華やか。実際に動いているアクションシーンも見たいところですな。


⬆（兵庫県　ナナミ藍さん）
☆夏場はインナーだけで過ごせそうね。聖騎士団の夏服はコレでいいのではないか説。

祝！ 新作大発表!! GGXX アソシエイション イグゼクス

ついに発表されたギルティ完全新作！当コーナーでも、最新情報のフォローとともに、やみくもなまでに盛り上げていく所存であります！

ガトリングアーティスツ！

ギルティキャラのカラーイラストなら何でも来やがれ！ と、鼻息荒く門戸を広げるオールマイティーが売りなのさ。



⬆（千葉県　ナガツキスグルさん）
☆背後の手配書まで描き込んでて、かなりオモロ楽しい一枚です。……ソルも手配中なのか？

石渡NOW XX

人は15歳にもなれば、銃を手にしている。

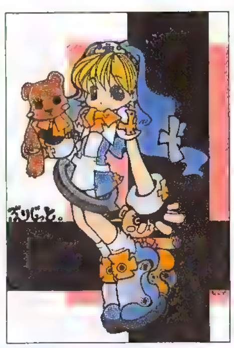
多くの人間は、戦場に立つその時まで自分の持っているモノが何であるかも知らずに、型の合わない弾丸を込めはじめ、その時にはすでに、こめかみを敵弾がかすめている。

切羽詰って取り乱し、放棄してしまう者、冷静になってみるが、時差ボケの回復にプレッシャーを感じる者、さまざまだが、戦地へ赴く時間はそんなに短かっただろうか？

今月の格言
「夏休みの宿題は休み明け1日前から……提示された事象も、その努力もまったくの無意味」

ブリっ子更正衣裳部屋ッ

2003年最大のヒットコーナーの予感も漂わせつつ邁進する当コーナーですが、さらなる投稿を受付ちゃってるわけでありまして。


➡（茨城県　きくらげさん）
☆当コーナーではブリの自前衣装アレンジも受付中。皆のセンスでブリ服を男らしく輝かせよう。［漢度73%］



➡（大分県　ヤスミンさん）
☆賞金稼ぎをやるより、名物ウェイトレ……もといウェイターとして稼いだほうが儲かる説。［漢度92%］



➡（神奈川県　アイロンさん）
☆一足早く、皆さまに悶絶ハロウィン仕様ブリをお届けしよう。三角帽子がグッド……マッ……チ。［漢度81%］

ゲー事典
少しづつ詳細が明らかになってくる新作「ギルティ」ですが、ファンならずとも気になる要素がありまくり！ 新キャラは!? 新システムは!? そして風と消えたキャラはいるのか!? などなど、皆さんも夜も眠れずに悶々と考えていることと思われます。当コーナーでも、既存の紹介ページとはちょっと違った角度で新作をフォローしていきますので、ご期待ください～。

BEAT RAIZING ⅡDX

a memorandum about "9th style"

ⅡDXコンポーザーに楽曲制作のポリシーや隠されたエピソードを明かしていただく「コンポーザーメモランダム」。今回は満を持して、dj TAKA氏の登場だ！ さらに「フェイバリットキャラクターズ」では、何やらとんでもない騒動が発生している模様。「9th」の登場で世界が動く！



dj TAKA
ⅡDXサウンドディレクターにして、絶大な人気を得ているコンポーザー。トランス系を得意としているが、楽曲スタイルは幅広い。彼の紡ぎ出すメロディーは心に残るものばかりだ。

about "9th style" 「9th style」の音楽制作は、作る本人達がとにかく楽しんで作ることを心掛けました。自分らしいものも、新しく挑戦してみたかったことも意識的に楽しんで作って、忘れかけていた音楽本来の喜びを取り戻したような気がします。プレイする皆さまにも、そんな部分を伝えられたらうれしいですね。

"Silvia Drive" まさにNo music no lifeというか、音楽の喜びを作る本人たちがとにかく楽しんで作った曲。近年BPM120台の曲でプラチナに顔を出す曲というのも記憶に無く、音楽の楽しさをストレートに伝えることができたかなと思っています。

"lights" "Silvia Drive"と対照的な曲調ですね。最初にflareさんに出会い歌を聴いた時、既にこの曲のメロディーが浮かんでいたような気がします。僕自身そういう経験は珍しく、制作意欲をかき立てられる魅力的なボーカリストです。

e-motion 2003 -romantic extra- 透き通るような綺麗なサウンドを聴くのが好きな方だと思います。それは多分、自分自身がそうじゃないことに対するあこがれなのかもしれません。そんな思いをⅡDXで表すのに、最も適したスタイルが僕にとってのトランスなんだと思います。



All the ⅡDX-players must check this!!

beatmania ⅡDX 9th style
Original Soundtrack
9月18日on sale

フェイバリットナンバーズ 9thシリーズ

「9th」曲強し！ 早くも上位に!!

"Abyss -The Heavens Remix-"がなんと初登場で第2位に食い込み、そのほかにも新曲群が次々とランクイン!! 「9th」正式稼働後初集計にもかかわらずこの票数……人気投票にもとうとう新旧入れ替わりの時期が来た!?

Absolute	dj TAKA	【81.5pts.】
Abyss -The Heavens Remix-	dj TAKA/remixed by Ryu☆	【59.6pts.】
Colors (radio edit)	dj TAKA	【56.4ts.】
ACT	RAM	【50.2pts.】
A	DJ Amuro	【43.9pts.】
moon_child	少年ラジオ	【40.8pts.】
one or eight	sampling masters AYA	【37.6pts.】
Karma	TaQ	【34.5pts.】
LAB	RAM	【28.2pts.】
84U	NAOKI	【25.1pts.】
BRIGHTNESS DARKNESS	SPARKER	【21.9pts.】
Love Me Do	AKIRA YAMAOKA	
xenon	Mr.T	
MARIA (I believe...)	NAOKI feat.PAULA TERRY	

フェイバリットキャラクターズ 7thシリーズ

女王交代!? 「9th」新キャラ大躍進!!

今回はキャラクター人気投票にも嵐が吹き荒れた！ 紙一重でセリカを破り、彩葉／茶倉が堂々の第一位!! 英利も第5位に急浮上し、男性キャラ人気第一位を早くも獲得。この二人も加えた上位争奪戦から、今後ますます目が離せない!!

1st	彩葉／茶倉	【153.4pts.】
2nd	セリカ	【150.3pts.】
3rd	ツガル	【89.0pts.】
4th	エリカ	【85.9pts.】
5th	エイリ	【73.6pts.】
	エレキ	
7th	ニクス	【49.1pts.】
	士朗	【30.7pts.】
	サイレン	
	デュエル	
	ユーズ	
12th	リリス	【27.6pts.】
13th	高田富理	【24.5pts.】
[illegible]	ジルチ	【[illegible]】
	蘭	



INFORMATION

●大好評！ フェイバリットナンバーズ&キャラクターズ

どちらのコーナーも皆さんからの投票で成り立っています。「9th」稼働後初の本格集計になって、激動の予感！ あなたもこのムーブメントに参加してみてください。

どちらの部門も、投票では必ず「巻末のアンケートハガキ自由欄」に書いて送ってください。また、プレゼント番号の指定はP48を見て、しっかりとお書きください。両部門への同時投票も大歓迎。選出理由やこのコーナーへの感想など書いてくれるとうれしいです。

今月の投票者プレゼントは、熱烈なラブコールにこたえて再登場！ 「9th」販促用ポスターです。既にゲームセンターで見てくれていると思いますが、この素晴らしいポスターをあなたの部屋にもぜひ！ なお、このプレゼントは投票してくれた方のみが対象となります。

●ⅡDXキャラクターイラスト投稿、募集中!!

皆さんのイラストにⅡDX開発チームの方がコメントしてくれるという涙モノの企画です！ イラストのデータ投稿については、以下のアドレスへ送ってくれてもOK。サイズなど細かい規定は、A-Fro投稿規定を見てください。

【あて先】
〒154-8528
東京都世田谷区若林1-18-10
(株)エンターブレイン アルカディア編集部
「ビート・レイジングⅡDX」係
【Eメール】
raizing@arcadiamagazine.com

G.G.G.
Goli's Graphic Gallery

LILITH

■プロフィール
IIDX IMAGE CHARACTER #13
name:LILITH([illegible])
age:17
blood type:C
born:TOKYO
favorites:占い全般、[illegible]、[illegible]、コナミワイワイワールド([illegible])、[illegible]、わくわくwac

[illegible]といえば妹の方。
[illegible]にある小さなショップ「ROOTS 26」の看板娘。いつでもLIGHTプレイヤーの17歳。店番の無い日は、同じ高校の彩葉(茶[illegible])と過ごすことが多い。……といっても彩葉が一方的に話していることがほとんどで、うなずくばかりの無口な[illegible]。[illegible]出てくる[illegible]は、いつも[illegible]。校内のサークルでは、部員2名(白黒コンビのみ)のオカルト研究会に所[illegible]。[illegible]二人で[illegible]になっている。
[illegible]VJカフェ[illegible]ボードリンク」と入れ替えて[illegible]違うと口論になることもよくある。
[illegible]くに両親が他界したためか、年が離れていることとなく父[illegible]うな男が好き。かすかに残る父親との思いでは、フサフサとした髭を自分がいたずらして引っ張っていた記憶だけ。異常なほど過保護な兄にいつも手を焼いてはいても、兄が朝まで帰宅しない日があると、寝ないで起きている心配性で兄思いの妹。IIDXは曲を聴くのを楽しんでプレイするのが好きなので、難易度の低いLIGHT7でプレイ。たまにナイアに難易度を下げてもらい、一緒に2Pプレイを楽しんでいたりする。姉のようであり、母親のようなナイアには無口ではなく、自分の方から話をする。将来の夢は、大家族の一員になること。

SHEM

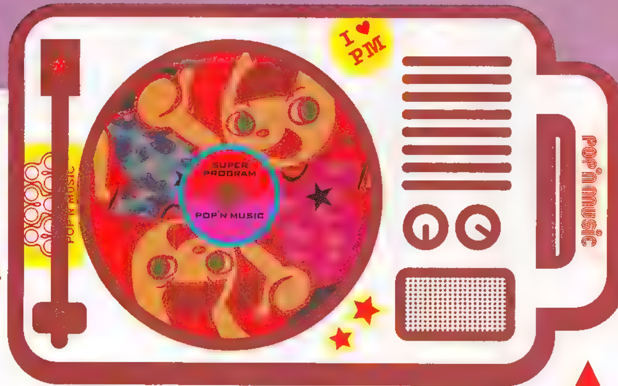
■プロフィール
IIDX IMAGE CHARACTER #16
name:SHEM([illegible])
age:26
blood type:O
born:TOKYO
favorites:[illegible]、[illegible]、[illegible]、自分の店

トゲといえば兄の方。
[illegible]にある小さなショップ「ROOTS 26」のオーナーであり、[illegible]デザイナーであり、VJカフェのオーナー。セリカたちの服の多くはこのブランドのもの。IIDX一台を無理矢理[illegible]のゲーセンから自分の店に買い取った26歳。昼は自分の作った服ブランドを大手メーカーに売り込みに行く営業が多く、夜は自分が出資したVJカフェ「Xenon-世音-」でさまざまなイベントを立案する各オーガナイザーたちの話を聞くことが多い毎日。非常にバイタリティーのある男。
両親の代わりに妹に何不自由ない暮らしをさせるため、学生時代からすべてを犠牲にしてバイトに励み、コツコツと資金を貯めて店を構え、現在に至る。昼も夜も関係なく働くのも、目の中に入れても痛くないほど溺愛している妹のため。妹がいじめられて泣いていると鬼のような形相で「トゲトゲヘッド」を振り、どこからともなく、飛んでくる。水の中から、[illegible]ら、文字通り飛んでくる。しかし、納豆と豆には退散。
IIDXは妹が始めたのをきっかけに、自分もやってみたらハマった口。今では自分の店に置いて、店に来る常連たちと一緒に楽しんでいる。お金には厳しいが、バイト(兼モデル)として働くエリカが、妹を探すためにバイトをしていると知り、給料に少し……どころか大幅に色をつけたりもする一面もある。最近、妹の友達の二重人格?(と思い込んでいる)の少女がよく店に来て、トゲについて語るので、見込みのある奴だと感心していたりする。



"GOLI" Comment

Yo, how you been, bro!
IIDXシークレットライブにたくさんのご応募、本当にありがとうございました。予想を上回る応募の数にスタッフ一同驚いております。応募の数がすご過ぎたので、結果として当選確率はメチャメチャ低くなってしまったようです。当たった方は人生のうちの幸運をかなり使ってしまいましたね。……僕は、こういったもの当たった試しがないです。[illegible]……ええ、もちろんハズレましたよジャンボ。
[illegible]さて、今回は先月言ってしまったので(お盆進行なんて聞いて無かったわ)兄妹です。ちょい、スケジュールに焦ったり、編集の人が困ったりして、何とか間に合いました。そして……、先月号でミスが二箇所。#20は#13の誤りで、年も22歳じゃなくて20歳でした。細かなことですが指摘を受けたので、すいません。これでやっと全員描いたかな……?



ポップンな関係 No.26

バラード初挑戦でさらなる高みへ！
「Sana-mode II ～pop'n music & beatmania moments～」リリース直前
Sana "interview"モード

目指すはビューティーマニア？ ○○さんに対抗してダイエット

――Sanaさん、もしかして、痩せました？

Sana ムフフ。わかりますか？　ちょびっと痩せました。実はダイエットしたのにには理由があるんですよ。先日、アルバムの写真チェックに来ていたSASEBO BROTHERSのYUMETOさんとお会いしたんです。そしたら、pop'n music☆アーティスト大集合！3のときよりグワーっと痩せていて、「うわー、やばいぞー。YUMETOさんがこんなに頑張ったなら、私もアルバムまでに痩せなきゃ」と決意したんですね。ジャケット撮影までになんとか間に合ったかなと。

――どんなダイエット法を試されたのですか？

Sana 普通なんですけど、ウォーキングやストレッチをしました。後はご飯を玄米にしたり、冷やすと美味い超硬水を飲んだりもしましたね。体重が落ちていくのが楽しくて、ハマってしまいそうでした。これからは健康美容オタクになるかも(一同笑)。

――インタビューの時点ではまだこれからなのですが、8月22日のポップンライブ外伝 in 大阪「P.S[3]. I LOVE YOU」の意気込みはいかがでしょうか？

Sana 出身地が神戸で関西人なので、一番やってみたかった場所ですね。本当は関西弁でMCをやってみたいんですけど、私は人前でしゃべるときは敬語を使わないと話しにくいタチなんです。

――敬語の関西弁でMCというのも難しそうですね。

Sana そうなんですよ。丁寧語になるのかな？　なので、関西弁でトークすることに少々自信がなくてやるかどうかは未定ですが、歌は頑張ります(笑)。関東と関西のお客さんのノリの違いが、今から楽しみです。

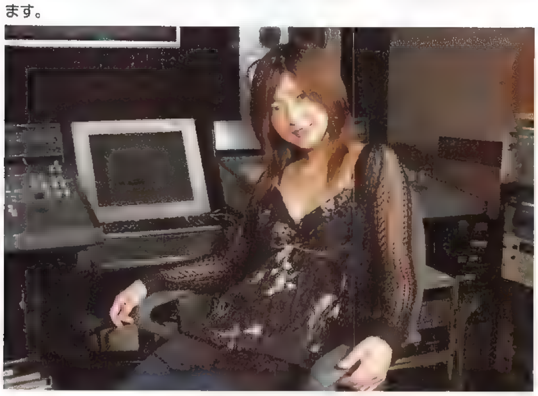
バラードからカバーまで Sana-mode II 徹底解明！

――それでは、最新アルバムの収録曲の特徴について教えてください。

Sana 今回はゲームの曲と、ゲームと無関係の曲がちょうど半分ずつ収録されているんです。その中に、私が作詞作曲した"覚めない朝"と"Loveholic"があるんです。この二曲は、自分の中で遊びっぽく浮かんでいた曲だったので、まさか人に聴かせることになるとは思ってもみなかったんですけど、nazo²鈴木さんの勧めもあって入れることにしました。それにしても、自作の曲を人に聴かせるのってすっごく照れくさくて、鈴木さんに聴いてもらうのにもすっごく時間がかかりました。

――その"覚めない朝"と"Loveholic"はどんな曲調なのですか？

Sana "覚めない朝"はボサノバ風ですね。"Loveholic"はフォークロックみたいな感じになると思います。"覚めない朝"は、始まったばかりの恋を切なく歌ったもので、一方"Loveholic"は、好きで好きでたまらないというストレートな歌詞の、タイトルどおり"恋愛中毒"がテーマで、すごく対照的になっています。



――それと、今回のアルバムではバラードに初挑戦しているとのことですが。

Sana "NEVER TURN BACK AGAIN"と"風が吹いたら"ですね。今までそんなにゆったりした曲を歌ったことがないので、苦手なジャンルというか(笑)。今回のアルバムで、自分の課題という感じかな。

――"Custum-made Girl～NOT FOR SALE！～"では、Togoさんが作曲編曲を手掛けられていますね。

Sana Togoさんとのコンビは久々ですね。音楽活動の原点となった人と、時間が経ってから作品を作るということで、レコーディングもとても楽しかったです。

――「ポップン9」に収録されていた"White Eve"ですが、こちらはロングバージョンなのでしょうか？

Sana そうです。pop'n music☆アーティスト大集合！3で歌ったロングとはまた違って、アルバムバージョンではさらに泣きどころがあるので、きっと胸がキュンとなると思います。じゃなくて、なるはず(笑)。

――家庭用「ポップン8特別版」のVレアサウンドトラック6に収録されている"White Eve(unplungged version)"ではNaya¨nさんがアレンジされてましたね。

Sana 私、あれ知らなかったんですよ！　まだ聴いていないので早く聴いてみます(笑)。

――dj TAKAさんとの"rainbow flyer ～Sana-modeII mix"ですが、原曲では歌が入っていませんでしたよね。制作の方はいかがでしたか？

Sana 歌メロを乗せても、全然キーが合わないんですよ。それを強引に歌って……、でも、あえて高いキーが面白くて。rainbow flyerだけに……高い方に行ってしまったほうがいいかな、と思っ……たりして……フフッ。

――すいません、よく意味が分からないんですが……(笑)。

Sana 私もよく分からなくなってきました(笑)。モノローグっぽいのを入れたり、いろいろとTAKAさんが遊びを加えてくださいました。

――"真夏の花・真夏の夢"では、"会社はワタシで廻ってる!?"での平田祥一郎さんとのコンビ再びですね。

Sana この曲では、平田さん自身がコーラスを入れてくれたんですけど、控えめなのに存在感があって、とてもよく仕上がっています。コーラスもじっくり聴いてみてください。

――この"Sunny"は70年代の洋楽をカバーされているのですね。

Sana ボビー・ヘブという方の"Sunny"という曲のカバーです。アルバムに洋楽のカバーを入れたくて、私はウィーザーの"アイランド・イン・ザ・サン"を希望したんですが、変更されてしまいました(笑)。Sanaだから"Sunny"なのかなー？

――これからはSunnyと呼んでくれ、ということなんでしょうか？

Sana だれなんですか(笑)。

――失礼しました(笑)。アルバムのタイトルなのですが、なぜ、Sanative2ではなく、Sana-mode IIなのでしょうか？

Sana SanativeはBGMっぽい雰囲気物の印象が強く、リミックス曲が二曲入ってしまった点が、自分ではすごく後悔していたんです。今回の曲は、自分で言うのも何ですが、魅力的な主張のある構成だと思うので、Sana-modeのタイトルを採用してみました。それと、タワーレコードのJ-POPコーナーにSanaのインデックスがあるので、そこに並んでほしいなあ、という願いを込めてみました(笑)。本当はタイトルにSanaが付くのはくどい気もしたんですけどね。しつこいのもちょっといいでしょ。

――ちなみに、品番にも37が入ってますね。(CD品番:KOLA-037)

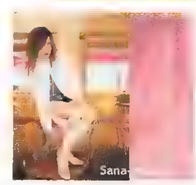
Sana そうなんですよ！　すごい偶然ですよね。私はこういう語呂合わせが好きなので、とってもうれしかったです(笑)。

――では、最後に読者へメッセージをお願いします。

Sana 前回のサナコレは女の子ワールド全開だったのですが、今回は等身大のアルバムに仕上がったと思います。私の成長過程を聴いてください。



9月18日(木)発売
Sana-mode II
～pop'n music & beatmania moments～



収録曲
1 今夜、森をぬけて
2 White Eve
3 une lettre de mon copain
4 真夏の花・真夏の夢
5.rainbow flyer
～Sana mode II mix～
6.NEVER TURN BACK AGAIN
7.Sunny
8.Custum-made Girl
～NOT FOR SALE！～
9.THE HEAT
10.覚めない朝
11.Loveholic
12.風が吹いたら

KOLA-037　¥2,940(TAX IN)

CHARACTER FILE No.25

大人気で売り切れ続出中の女性型ダンス専用レプリカント。ストロベリー・チョコ・ブルーベリーetc. カラーバリエーションも豊富です。

ジャンル名
TEKNOGIRL
曲名
魔法的新定義
アーティスト名
うららら



Sanday

- 日本製
- ダンス・天気予報
- 120〜130bpm
- 単3電池

ダンス専用ロボットサンディさん。『ポップン7』では近未来風ワンピースでしたが、『ポップン10』では限定チャイナモデルという感じでデザインしました。食玩や人形やフィギュアが最近なんだかすごい数出てますよね。さらに、かわいい限定やシークレットなんてものの存在を知ってしまったら気もそぞろとなります。というわけで2Pカラーはさらに胸もざわめくシークレット・パンダモデルです。チーム内でわりと人気。私もお気に入りです。隠しキャラではないのでゲームのお供に使ってみてくださいね。(shio)

POP'N NEWSPAPER

スペシャルグッズをプレゼント!? コナミ音楽シミュレーションゲーム CDキャンペーン開催！

この秋にリリースされる、コナミ音楽シミュレーションゲーム関連のCDを購入すると、購入した人にスペシャルグッズをプレゼントするキャンペーンが開催される。しっかりチェックしてグッズをもらおう！

キャンペーン開催期間

2003年9月18日〜グッズが無くなり次第終了

キャンペーン内容

その1　特製ステッカープレゼント！

9月18日発売の対象商品3タイトルの内2タイトルを購入すると、音楽シミュレーションゲーム特製ステッカーをプレゼント。1枚のみの購入の場合、引換券が貰える。特典が無くなり次第終了。

その2　特製キャラ缶バッチプレゼント！

同じく9月18日発売の対象商品5タイトルの内2タイトルを購入すると、特製キャラ缶バッチが貰える。缶バッチも、無くなり次第終了。

詳しい情報はコナミミュージックのホームページまで。
コナミミュージックHP■http://www.konami.co.jp/kme/

キャンペーン対象商品

●9月18日発売
Sana-modeⅡ ～pop'n music & beatmania moments～
KOLA-37　¥2,940(TAX IN)
beatmania IIDX 9thMIX Original Soundtracks
KOLA-40〜41　¥3,500(TAX IN)
GUITARFREAKS & drummania INSTRUMENTAL COLLECTION
KOLA-46　¥2,854(TAX IN)

●10月29日発売
pop'n music10 AC CS pop'n music8
KOLA-44〜45　¥3,364(TAX IN)

●11月6日発売
GUITARFREAKS & drummania VOCAL COLLECTION
KOLA-42　¥3,059(TAX IN)

ポップンなプレゼント

今月は、Sanaサイン入りポラロイドを2名様にプレゼント。応募方法は48ページへ。



新堂敦士のサムライ症候群(シンドローム)

その29

〜無いモノねだりのピーターパン……の巻〜

ハローッ！　元気ですか？　9月ってことですよね？　なんか、今回のはお盆進行？　ってのがあるらしく、これを書いてる現在はまだ8月入ったばかり。っつーか年末進行はまだしも、お盆進行って……。皆休むんだ？　みんなもそうなん？　俺のはーッ？　俺のお盆進行……。てかお盆休み。つーか睡眠時間！　まぁ働き盛りなんだとしたら、寝てる場合じゃないぜー！　なわけで当然っちゃー当然なんでしょうが。いやぁ……少ないからッ！　そら死なないけどさー！　たまに子供ん時みたいに、いっぱい寝たいなぁなんて思う。ホントよく寝る子供だったのね。厳密に言うとよく寝るっていうより、めっちゃ早くに寝かされてた子供。起きてると母親にす〜んごい勢いで怒られるから、それでシブシブ仕方なく寝てたわけですが……。なので小っちゃい時は『もっと起きてたいのに〜！』ってホントいっぱい思ってた記憶がある。なんかその事で、母親とけんかして泣いたり。

小学6年生で、親は何の作戦か？　急に無気味なくらいきっぱり何も言わなくなった。嘘みたいに。なんか理由とかよくわかんないけど、こだわりの一つだったんだろうなぁ。今は、それでよかったような気がしてる。わかんないけど、なんとなく。んなことで、ある日をさかいに自分の好きな時に寝るようになった。それがめちゃくちゃうれしかったの憶えてる。

でも今でもそう。欲しいものって結構、反面にありがちだったりする。忙しいのは嫌いじゃない！　けど、忙しすぎると休みが欲しくなる。最近はないけど暇すぎると、もう暇はいらんわって思う。暑い日が続くと涼しいのが恋しくなったり、飲みに行く日が続くと今日は酒抜きたいなぁ……なんて思ったり。心ってホント気まぐれ。無いモノねだりのピーターパン。



パンダの巨大な中華鍋で、メダル満漢全席!!



猫熊飯店へようこそ！　料理長はわたくし、パンダでございます。ほっぺたが落ちるくらい美味し〜いメダル料理をご用意して、お待ちしていますよ。五徳チャッカーにメダルを入れれば、あなたも猫熊飯店のお客さま。さぁ、遠慮せずに召し上がれ！

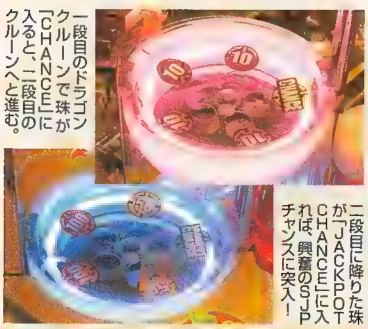
アジアンキッチン

- **■メーカー**：カプコン
- **■ジャンル**：マスメダルゲーム
- **■操作方法**：専用メダルシューター
- **■発売日**：7月（稼働中）
- **■使用基板**：——

Text：閃屋

ドラゴンクルーン

これぞゲームの最重要ポイント。一段目でプチ興奮、二段目で大興奮の、二段式ドラゴンクルーンだ。ドラゴンが珠を吐き出すと、一弾目のクルーンで最初の抽選が行われる。ここでCHANCEに入れば、珠は二段目のクルーンへ。さらにJPチャンスに入れば、SJPのチャンスが訪れるぞ！



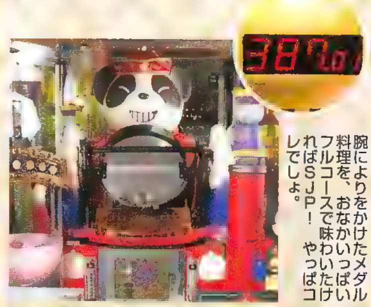
一段目のドラゴンクルーンで珠が「CHANCE」に入ると、二段目のクルーンへと進む。

二段目に降りた珠が「JACKPOT CHANCE」に入れば、興奮のSJPチャンスに突入！



巨大熊猫料理長（パンダ）

最も目に付く筐体中央で、巨大鍋を振るパンダ料理長。その背中に背負ったデジタルの数字は、スーパージャックポット（以下SJP）時に払い出されるメダルの枚数だ。見事SJPを勝ち得たら、表示枚数のメダルが中華鍋から降り注ぐ!!　勢いよくメダルが流れ落ちるのは、至福の瞬間！



腕によりをかけたメダル料理を、おなかいっぱいフルコースで味わいたければSJP！　やっぱコレでしょ。

各部の説明

メダルシューターで五徳チャッカーを狙い、メダルが入ると液晶スロットが回る。まずはこのスロットをそろえることがこのゲームの基本。ここで「龍」マークがそろうと、プッシャーフィールド手前にあるドラゴンチャッカーが赤く点灯。ここにメダルが落ちれば、ドラゴンクルーンでの抽選が始まる。珠が二段目のJPチャンスに入れば、液晶画面でSJPスロットが抽選を始めるぞ！



液晶画面



中華風のリーチアクションいろいろ、見ていて飽きない液晶画面。ここで三つの「龍」をそろえるべし。

ドラゴンチャッカー



「龍」がそろうと、三つのどれかが赤く点灯する。プッシャーフィールドから、ここにメダルを落とそう。

プッシャーフィールド



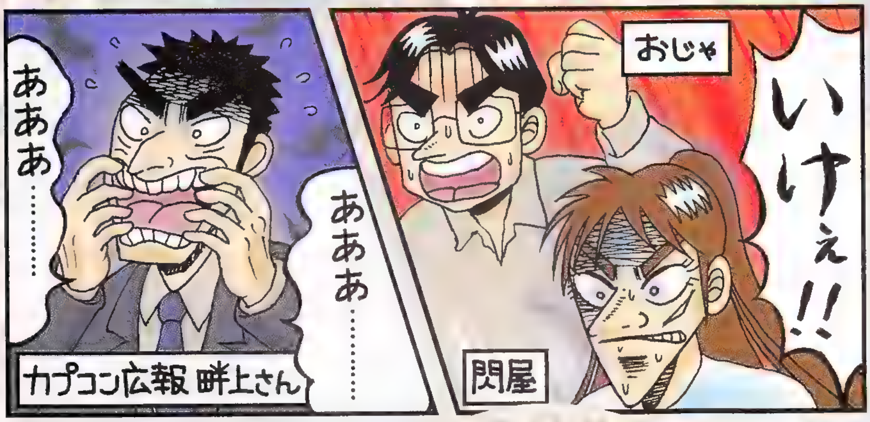
大量のメダルを湛えるプッシャーフィールド。ここからせり出して落ちたメダルは払い出される。

五徳チャッカー



常に回転し続ける五徳チャッカー。ここの中心の穴にメダルが入れば、液晶スロットの回転がスタート。

アルカデメダル部　点灯していないドラゴンチャッカーにメダルが入ると、液晶画面の左上にあるゲージが貯まっていく。これが一杯になると、ボーナスチャンスゲームがスタート！　ゲームのプレイ結果に応じて、メダルがゲットできちゃうのだ。また、突如発生するプレイヤー対抗のゲームなどもある。ゲームが始まったら、すぐメダルを投入できるように準備しよう。



メダルゲッター 閃屋

今回は、プラサカプコン吉祥寺店へ挑戦しにやってきた、おじゃと閃屋。『アジアンキッチン』を囲んで、中華料理の早喰い勝負……じゃなくて、SJPを出せるか否か、プレイ開始！

ドラゴンクルーンとは!?



このゲームのキモは、二段式ドラゴンクルーンの抽選よ！ ドラゴンが珠を吐き出したら、あとは神に祈りながら珠の行く末を見守るしかないわ……。勝負には勢いが大事、勢いに乗ればSJPも夢じゃない!!

液晶スロットで「龍」を三つそろえたら……



まずは液晶スロットを回して「龍」をそろえるため、五徳チャッカーにメダルをガンガン入れよう。二人で協力すれば、ストックを目一杯貯めるのがとってもラクチン〜。

赤く光ったドラゴンチャッカーにメダルを落とせ!!



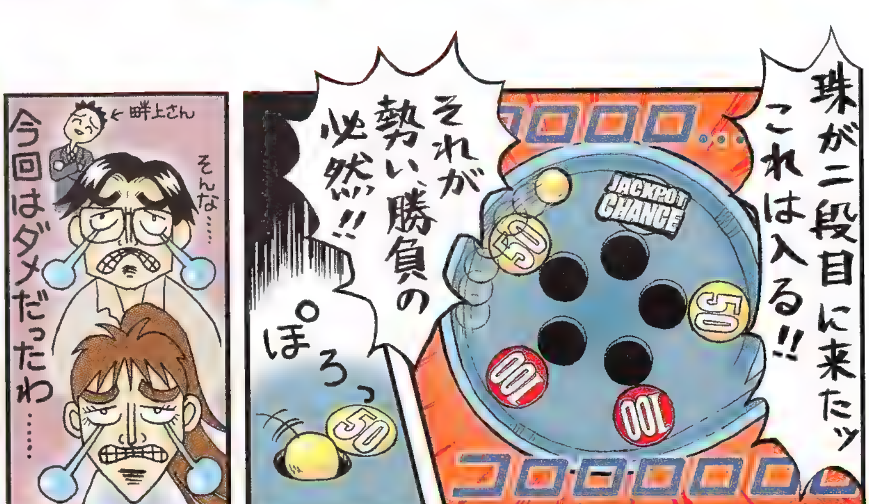
プッシャーフィールドから、点灯したドラゴンチャッカーにメダルを落とすため、手裏剣のごとくメダルを投入ッ！

プラサカプコン吉祥寺店

今回の戦場は吉祥寺のプラサカプコンだ。ビデオゲーム、メダルゲームほか多くのマシンが設置してあって、一日中遊んでいられるぞ！



東京都武蔵野市吉祥寺本町1丁目10－1
吉祥寺ロフトB1F（☎0422－23－5201）
アクセス方法：（中央線・京王）井の頭線吉祥寺駅中央口下車徒歩3分



アルカデメダル部 少量のメダルでトライしても、遊ばせてくれるところが好印象。また、液晶画面の中華娘や巨大セイロ、カンフーなど、リーチアクションもとってもかわいくて秀逸。多彩な素材たっぷりの中華料理のように、中華テイストをごった煮にして楽しませてくれる。 没入度：★★★★☆ 一攫千金度：★★★☆☆ 低資金度：★★★★★ 初心者オススメ度：★★★★★

今月は9月登場予定のアイテムとニューマシン『プロペラチャンス』を紹介！

プライズワンダーランド

アイコンの見方

- **袋タイプ**：中身によって重心が異なるので、注意しよう。
- **ぬいぐるみ**：首などのくびれた箇所が狙いめ。
- **箱タイプ**：側面の穴か、フタの隙間を狙おう。
- **吊り下げ箱タイプ**：コンビニキャッチャーDXに代表される形態。上部のラベルを正面からつかもう。
- **吊り下げラベルタイプ**：これもラベルを正面から挟むように。
- **吊り下げラベル長細型**：細目なので本体も狙える。わりと簡単。

1 新世紀エヴァンゲリオン コレクションフィギュア 3時間目、体育。

セガ・9月下旬登場・3種

紺色のブルマとふとももが眩しい！

エヴァのヒロイン、アスカ、綾波、委員長の三人が体操服に！　運動会に向けて練習に明け暮れている、というシチュエーションのもとにフィギュア化された、ほかでは手に入らないオリジナルアイテムだ。全高は約15cmで、ブリスターケースに入っているぞ。



2 西部警察 キーチェーンフィギュア

セガ・9月下旬登場・4種



大門団長は二種類！

好評の西部警察プライズに、デフォルメキーホルダーが登場。大門圭介、鳩村英二、巽総太郎の三人が、コミカルにアレンジされている。各キャラには手錠や警察手帳など、それぞれに馴染み深いアイテムが付属しているのだ。

3 頭文字D ビジュアルパッケージフィギュア

セガ・9月下旬・3種



なつき、恭子、真子といった女性陣をフィギュア化。A4サイズのミラーコートポスターが目を引く、ド派手なアイテムだ。

4 頭文字D 洗車キーホルダー＆ストラップ

セガ・9月中旬・5種



キーホルダーとストラップ、そのどちらの使い方も可能なプライズアイテム。洗車グッズには、携帯電話の画面を拭くための布地が付いているぞ。

プロペラチャンス

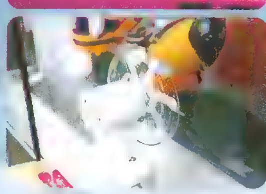


今年の春より絶賛稼動中のプライズマシン『プロペラチャンス』。その独特のシステムと高いゲーム性がちまたで人気のニューマシンを取材するため、今月は開発元の(株)エイブルコーポレーションに行ってきました。「みんなでワイワイ楽しめるように」というコンセプトのもとに開発されたこの『プロペラチャンス』は、プライズをゲットするまでの過程がとにかく熱い！　置いてあるゲーセンを見つけたら、真っ先にチャレンジしてみよう！

プロペラチャンスの遊び方

1 レバーで扇風機を動かす





コンパネにはレバーが一本。お金を投入したらこれを動かし、扇風機を操作するのだ。

2 風をプロペラに当てる



欲しい景品がぶら下がっている飛行機のプロペラに風を当てると、飛行機が上昇！

3 ゴールまで上昇させればOK！



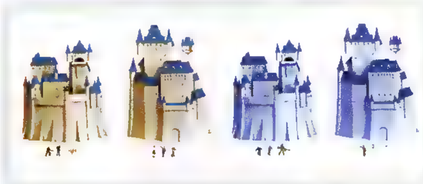
制限時間内に見事飛行機をゴールに到着させると景品をもらえるのだ。

6 ルパン三世 カリオストロの城 DXカリオストロ城

バンプレスト・9月中旬登場・4種

昼と夜、二種類のバージョンがあるぞ！





数あるルパン映画の中でも高い人気を誇る「カリオストロの城」。その舞台となったカリオストロ城がプライズになった。城の表と裏を集めると、ビッグサイズの城が完成する仕組みになっているのだ。

5 機動戦士ガンダム　ビネットコレクション1

バンプレスト・9月下旬登場・5種

大人気のビネット（ミニジオラマ）シリーズに、ついに初代ガンダムが登場だ。第一弾となる今回は、ストーリー序盤の五つの名場面をピックアップ！



9 聖闘士聖矢　ジオラマフィギュア～永遠ブルー～PART1

バンプレスト・10月登場予定・6種

TVアニメのエンディング「永遠ブルー」がモチーフ。秋登場のPART2と組み合わせることができるので、六種類すべて集めておこう。



8 CAPCOM カプコンギャルズ大運動会フィギュア

バンプレスト・9月中旬登場・4種

カプコンギャルズによる、運動会をテーマにしたフィギュアが登場。チアガールやブルマなど、ファン垂涎のシチュエーションに感謝！



7 仮面ライダーファイズ フィギュア&バイク

バンプレスト・9月中旬登場・2種

ファイズとその愛車、オートバジンのリアルフィギュア。フル彩色バージョンだけでなくミッドナイトバージョンもあるぞ。



11 スペースインベーダー FMベーダホン

タイトー・9月上旬登場・2種

インベーダーの超技術により開発!?



スペースインベーダープライズはまだまだあるぞ。このヘッドフォンにはAM・FMチューナーが内蔵されており、手軽にAM・FMラジオを楽しめるのだ。

10 スペースインベーダー ミニスケボー

タイトー・9月上旬登場・3種

懐かしのデザインに涙せよ！



今年は、あの一世を風靡したビデオゲーム『スペースインベーダー』生誕25周年。それを記念し、さまざまなプライズが登場しているのだ。このミニスケボーもそのひとつで、「ミニ」ながらも全長43cmとなかなかのボリュームを誇っている。

今月のプレゼント

今月もメーカー各社様から、珠玉のプライズアイテムをプレゼントしていただきました。詳しくは48ページのプレゼントコーナーを見て、ふるってご応募くださいませ～。

- ●頭文字D ビジュアルパッケージフィギュア 3個セットで3名様
- ●西部警察 キーチェーンフィギュア 4個セットで3名様
- ●仮面ライダーファイズ フィギュア&バイク 2体セット2名様
- ●ルパン三世 カリオストロの城 DXカリオストロ城 4個セットで3名様
- ●スペースインベーダー 25thアニバーサリー リストウォッチ 4個セットで1名様

プレイする前に覚えておきたいコト

横の動き幅を見極める



飛行機を半分以上上昇させると、突如横にも動くようになる。最大でこのくらい左右に動くことを、頭に入れておこう。

最初はなるべく中央の景品を狙おう



コンパネ部がマシンの中央にあるため、必然的に中央の飛行機を狙いやすい。操作に慣れるまでは中央に近い飛行機を狙うといいだろう。

風がバッチリ当たっていると



プロペラに風が当たり、上昇するとき飛行機のランプは緑色に点灯する。この状態を常にキープしよう。

風が当たっていないときは



風力が十分でないとランプが赤になり、飛行機は徐々に下降してしまう。扇風機の位置を修正、風を当てなおそう。

コスプレ・プレイスタイル

Vol.41

担当・中里毅(SKP)
協力・ゆきちゃん
協力・(株)コスパ

今月は投稿写真をどんと紹介、と思いきや、イベントもあって大忙し！　夏はコスプレの季節！　写真紹介とイベントレポの二本立てでお送りします。



投稿写真の強化を!!

これまで3カ月間にわたってご紹介してきました「投稿写真講座」は、じっくり読んで理解していただけましたか？　まだ読んでいない方は、しっかりとバックナンバーをチェックしてみてくださいね。

では、それを熟読し早速実践！　ってことで、パワーアップした皆さまの投稿写真をどーんと大募集！　定番キャラからマイナーキャラまで幅広い投稿を心待ちにしております！　夏のイベントで撮影したありったけのベストショットを、コスプレ・プレイスタイルにぶつけてくださいね！　それでは、今回も行ってみましょう！



◆ポップンミュージック　ミラクル★4　ウーノ(TOKIさん)、ツースト(椎泉フウマさん)、若さん(藤まみるさん)、フォース(巻枷アミさん)
ミラクル★4の合わせですね。みなさんそれぞれ個性的です。



◆ポップンミュージック　イッケイ(桐嶋今宵さん)
早くも新作『ポップン10』から新キャラ登場。背景、衣装、小道具全て完璧です！　愛のあるこだわりが感じられますね。



◆ポップンミュージック　スギくん(MAYU.さん)、レオくん(月枷あんじさん)
こちらもポップンからスギくんとレオくんです。キャラの特徴であるメガネもバッチリできていますね。



◆サムライスピリッツ　ナコルル(右／伊織さん、左／クレアさん)
かわいらしいナコルル二人組です！　背景もぴったり、トータルコーディネイトですね！



◆メタルスラッグ　マルコ(GOOSEさん)、エリ(ゆみるさん)
絶妙のコンビネーション！　ビシッと引き締まった表情がとてもよいですね。二人ともかっこいい！



◆デッドオアアライブ　カスミ(田中モニカさん)
衣装の細部まで丁寧に再現されたカスミです。自作の場合、衣装はなかなか難しいのですが、コスプレ人気は高いですね。

イベントレポート1
～ホビーエキスポ～

7月27日、東京ビックサイトにて、「ホビーエキスポ」が、開催。コスプレイベント「JCF inビッグサイト」と共催し、多くの人で賑わいました。ステージイベントでは、悪魔絵師「金子一馬」氏を迎えて真・女神転生コスプレコンテストが行なわれるなど、例年よりさらにコスプレに力が入っていましたよ。

コスプレゾーンには、溢れ返るほどのコスプレイヤーさんがおり、ダンススペースも盛り上がっていました。中でもホビーエキスポ独特の、ミリタリーコスプレの方々が複数見受けられ、イベントの個性を感じました。



ホビーの祭典、ホビーエキスポ。会場内のホビー、ミリタリーブースでは、コスプレに役立ちそうな銃器類も売られていたぞ。



コスプレゾーンではウィッグの販売やダンパが行なわれ、撮影用のセットも豪華！屋外スペースまでぎっしりの大盛況でした。それにしても人が多かった……。

イベントレポート2
～ワンダーフェスティバル～

造型イベントといえばこちら、海洋堂主催の「ワンダーフェスティバル」です。

開催された8月3日は、梅雨明け宣言一日目、天気も快晴、絶好の撮影日和でした！ 屋内会場は造詣イベントで、屋外撮影スペースは、コスプレイベントの熱気でいっぱい。集まったコスプレイヤーさんも、アニメやゲーム、映画、芸能など、とてもバラエティに富んだコスプレを楽しんでいました。特に注目を浴びていたのは、ロボット系の造型コスプレ！ ホビーエキスポも然り、こういった大物が見られるのも造型イベントならではの楽しみですね。

それにしてもこの日は熱くて、コスプレイヤーさんも大変でしたね。特に生地の厚い衣装などは要注意です。脱水症状などにも注意して、日傘などを持参し、意識的に水分を取るようにしてくださいね。



毎回多くの人手で賑わう当イベント。しかし、この日の気温は35度。暑い中訪れた人、本当にお疲れさまでした。

イベント写真をまとめて紹介
●ホビーエキスポ
●ワンダーフェスティバル



◆GGXX カイ(天馬唯さん)、紗夢(総城愛さん) GGXXから、爽やかな色合いのカイと紗夢。自作の衣装もしっかりとキマッテます。



◆ガンダムSEED フリーダムガンダム(ゴルディさん)、ジャスティスガンダム(ダークナイトさん) すばらしい完成度！ カッコイイです！



◆KOFシリーズ レオナ(葛葉さん) シリアスな雰囲気のレオナです。全体のバランスもグッド。小物もいい感じです。



◆ヴァンパイアセイヴァー モリガン(はるのももかさん)、リリス(はるの伊千橋さん) とてもお似合いの二人でした。カワイイ。



◆ヴァンパイアセイヴァー バレッタ(BUNTAさん) バレッタのイメージがすごくいい感じで伝わってきます。小物のマシンガンも◎。



◆ファイブスター物語 右から(アウカリー/みなこさん、ラキシス/聖羅さん、ラキシス/ゆみさん、バクスチュアル/ひろみさん) ワンフェス＝ファイブスター(？)ということで合わせです。原作の雰囲気までです。

投稿&お手紙大募集！

ついにお目見え！
QUOカード第七弾を
今月の掲載者全員に進呈！



ついにこの、y2改め吉澤さん作画の美麗QUOカードが完成致しましたぞ！ 完成記念に今月号で作品が掲載された方全員へこの新カードをお届け！

A-Fro ARCADIA FRONTIERS

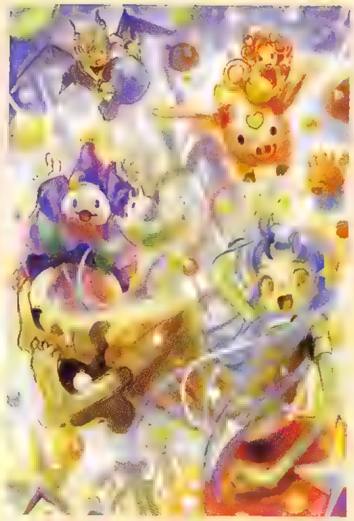
第二回　三つ巴企画バトル

フィーバー♪ 大連鎖 パズル城

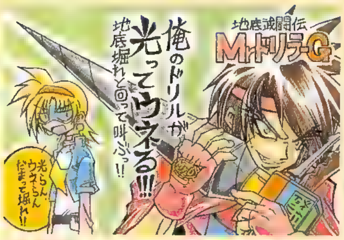
祝!! パズルゲーム特集第一位!!

今年もアフロズ各員が担当する企画にてしのぎを削る、企画バトルがやって参りました！　今回の最多投稿企画はこの私、ちくわが担当しました「パズル特集」に決定ッ!!　応援してくださった皆さん、本当に本当にありがとうデース!!　てなワケで今回のA-Froは、そんな皆さんの愛とメルヒェン風味にあふれる、ハズルゲームイラストの独壇場から始まり始まり～♪

田渕健康：P159（麻雀特集）／P160（CMYK）／P161（1C麻雀特集）／P163（MMターボ）、福田サクテル：P160（クイズ特集）／P162（1Cクイズ特集）／P163-164（大瀑布）、カイゼルちくわ：P158（パズル特集）／P161（1Cパズル特集）／P164-165（歳時記）



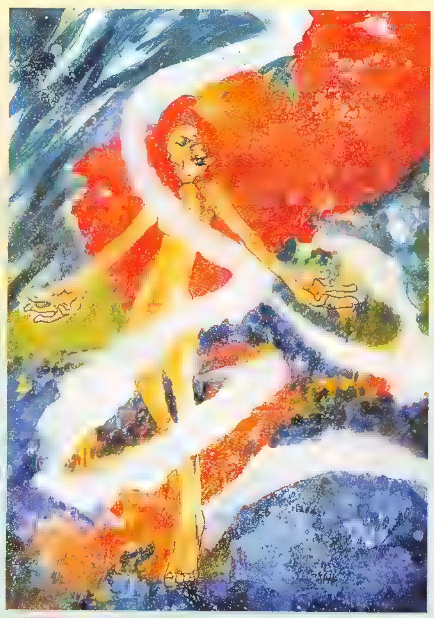
Ⓗ（神奈川県　RIKI君）



（東京都　ゲコゲさとる東×50a君）
☆どう考えても、エアー無駄遣いの爆熱っぷりかと。×ブロック勢いで貫きまくって即死ってのは勘弁な。



（千葉県　爆テロのあほさん）
☆かわいさの裏にこっそり隠れた野望っぷり、これぞコンパイルキャラの王道!!



（東京都　クロさん）
☆「マジドロ」界の生き字引、ワールドさま！ いまだにこの衣装は業界最強ですワ～。



（青森県　水玉うるるさん）
☆新旧共にパズルゲームのヒロインは、元気いっぱい夢いっぱいですな！



（神奈川県　スモモさん）
☆ぬぅ、地底には似合わない激プリティーですな！ ドリルが無ければ普通の女の子ってワケですネ。



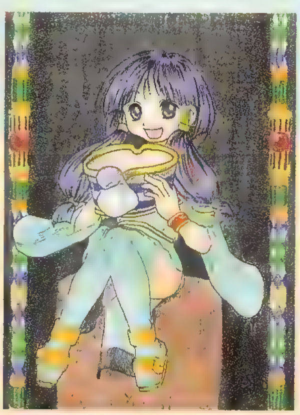
（東京都　大沼由美さん）
☆発売前から投稿多数の「ポチにゃ～」。発売後は投稿で若林一帯が沈むかもネ！



（東京都　夏目リョウさん）
☆いまだ人気の逸品！　キャラの一挙一動にときめいちゃった人、挙手せーい。



（福岡県　皐月トミィさん）
☆特集の最後はこの兄弟で締め！　あにょ～ん。パズルゲームの真髄は、やはりラグリーにありッ!!



（秋田県　比良坂黄泉さん）
☆パズル界のコスプレ女王も参戦してくださったッ!! 今思えば負ける理由など無かったッスねこの企画！

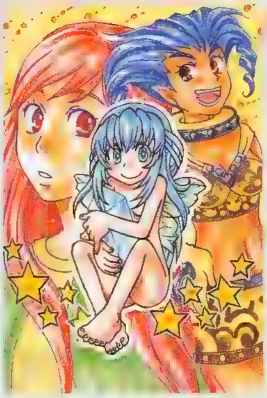


（福岡県　武術師某さん）
☆小さな体にみなぎる「強さ」。見た目は小さくとも、内面はこんな風に凛々しい娘さんですよね。



（大阪府　桔ネミさん）
Ⓗ別バージョンが多彩で個性的な「パズルボブル」。でも元祖だって負けちゃいませんね！

A-Fro ひみつ情報　我らアフロズが寄せたコメントの冒頭に時折付いているⒽマークは、その投稿者の方がHPをお持ちとの証であります。作品にビビビとシビれたぜ！　という方はぜひHPの方でもシビれてください!!　各投稿者のHPアドレスはARCADIAMAGAZINE.comの「投稿者リンク」コーナーに一カ月間掲載。早速チェキるが吉ですぞ！→ http://www.arcadiamagazine.com/



（愛媛県　蜂子さん）
☆ゴッキーが出るのは家庭用ではなかったっけ？　メインヒロインめぐみちゃんファイトー（笑）。

祝・完全敗北！ クイズ虹色ファイターズはぱにくるワールドの奇跡福2！

企画バトル史上最大級の敗北を記録したクイズ企画。だが、賛同者の四択精神はムダにしないぞ！　それでは、第1問！



（神奈川県　磯崎聖君）
☆育成クイズ『すくすく犬福』は難度も低め。ワンコインクリアを目指してみるにょ！



（徳島県　伊吹猫太郎さん）
Ⓗ中華街に出没するゆんまお！飲茶の間に、犬福育成クイズはいかが？



（北海道　曖昧模糊さん）
☆『クイズカプコンワールド2』のピュア嬢。ジャンルセレクト大好きっ子なのだ！



（神奈川県　MSYさん）
☆桃子っちはきしめんみたいなキューティクルヘアーが素敵。ちび桃子の投稿も待つ！



（埼玉県　でばいそ君）
Ⓗどの色も基本的に、ドリームも奇跡も皆無である。存在自体が難問であり、だれの気持ちも知りたくねェー。



（愛知県　早乙女ナミさん）
☆勇者と僧侶を描いてくれる人はいませんでしたが……この子と猫がいればオーケー？



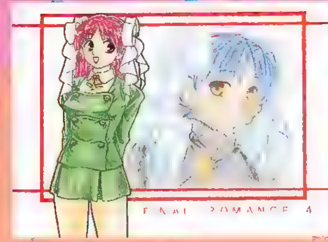
（群馬県　NAGA君）
Ⓗ四択クイズで地球を救え！　問題の風化が辛いが、レムリアに一度会ってほしい。



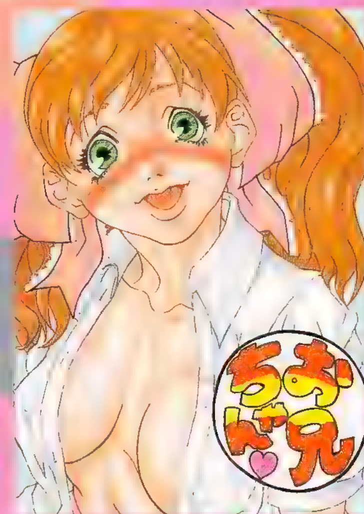
（東京都　QQQ君）
☆マニア物からポピュラーまでクイズゲー勢ぞろい。負けたけど、やって良かった♪

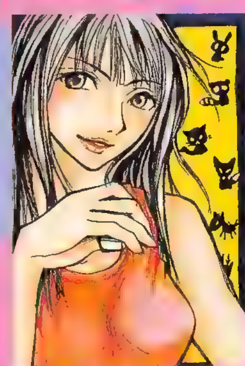
麻雀報労記

全国のマジャっ子の熱きパトスを推進剤にして、今飛び立つ野望の王国！　っていうか、『MJ』とか『麻雀格闘倶楽部』のリアル系が来てなかったのが心残り説。参加者の皆に礼ッ！

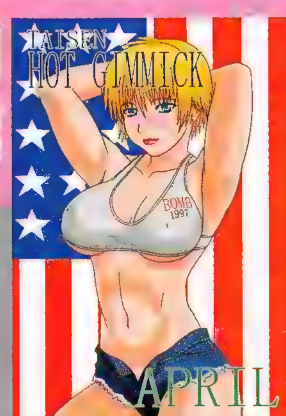














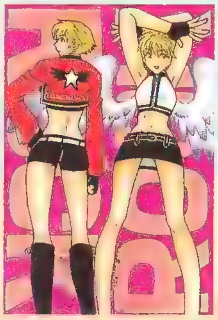
問題：なぜ、麻雀企画とクイズ企画は、パズル特集に敗北したのでしょうか？　A.郵便事故　B.A-Fro自体が、機械の家畜となった人間が見せられている仮想現実　C.担当者の公徳値が低い　D.パズルゲームの人気が高い　……答えはともかく、負け犬の田渕と福田には「菊座に爆竹」を越えた恐るべきペナルティが課せられるので、引き続きA-Froをチェックしてちょうだい！

A-Fro バラエティ CMYK

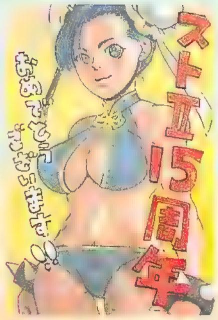
アーケードゲームのカラーイラストの梁山泊であり重工業地帯でありジュークボックスであるところの特盛バラエティページ、「A-FroバラエティCMYK」のお時間がやってまいりました！今月は式神タブロイドも同時併設の巻。まだまだ投稿、お待ちしておりまする。



(東京都　吉澤さん)
Ⓗ幾兆の弾丸が築いていく歴史。硝煙の向こうに、目指すべき明日がある。



(新潟県　進藤ようこさん)
☆この成立っぷりはスゴいのね！次号はプリセル特集ですヨ。



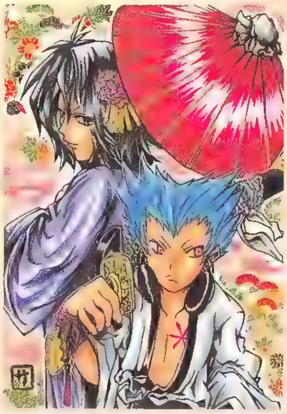
(大阪府　堺屋タヒチさん)
☆A-Froでも15周年企画なぞを展開する予定なので、お楽しみに〜。



(新潟県　田村龍之助さん)
☆恐ろしく違和感ナッシング。入れ替わってても気付かないかも!?



(茨城県　きくらげさん)
☆CMYK一発目は"ビバ！　アレンジ道場"あて。これからもアレンジソウルをたぎらせるのよ！



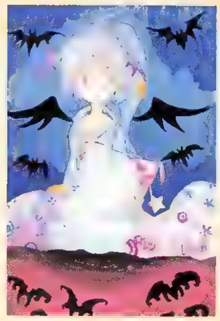
(東京都　サツキさん)
☆ポップンキャラって、和風系は人気が集まるんですよね。ワビサビ万歳！



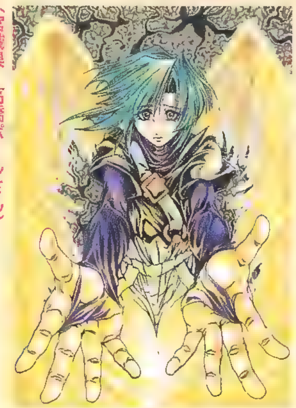
(岐阜県　ヒイラギナツさん)
☆回る世界に漂う電波。釈迦はいい人だったんです。



(千葉県　NOさん)
☆きゃあああああああ！食材が！　狙われてる!?



(大阪府　Ritokoさん)
☆現世と、夢の境界線――。世界の真実が、眠る場所かもね。



(宮城県　高橋ポールさん)
☆それは、祝福を忘れた天上の光。灰燼を呼び、純然たる浄化だけを降らす。

式神タブロイド

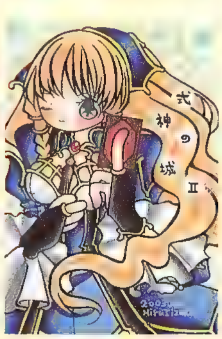
ちびふみこも出現して、断然盛り上がる式神フィーバー！　俺たちの夏はここからだZE！



(新潟県　濫觴神封魔さん)
☆魔女っ子、三つ編み、眼鏡の3Mがさらにパワーアップ！　眼鏡大統領決定。



(神奈川県　イズミモチヨさん)
☆正義の心は万国共通ッ。見参　メリケン忍者の心意気！



(岐阜県　飯塚ミルさん)
☆堀口さん退院後は、ぜひとも続編でプレイヤーキャラにッ！



(千葉県　ナガツキスグルさん)
☆シックな色のコートもグッドですな。招きネコのふてふてしさもかわいーぞ。



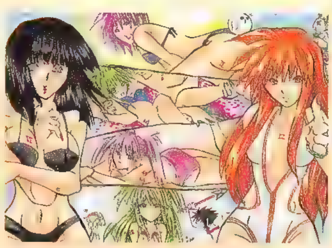
(富山県　夜坏揺音さん)
☆みんなもこのゲームで公僕の勇気＆生き様を学んでくれ！



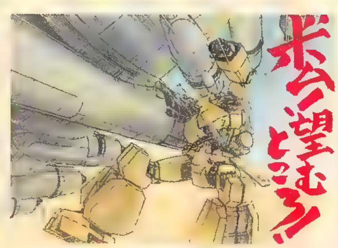
(神奈川県　一條ゆきさん)
☆ナースルックのほかも似合うじゃーん。スバラ。



(埼玉県　OX君)
☆妙にハートウォームな空気がたまらん。癒える。



(山口県　N田氏に捧ぐ。里見さん)
☆滑り込みセーフの夏！プールならまだまだ行けるっしょ！



(東京都　岩崎康史君)
☆「ストライカーズ1945」より！ボスも根性入ってます。

A-Fro ひみつ情報　なんだかんだで長期連載中の「式神の城」ファンページ、「式神タブロイド」が読めるのはアルカディアだけ！　前号のように開発秘話もガンガン載せちゃうから、質問やイラスト投稿を16倍のテンションで送ってね。そして、近い将来に「式神タブロイド」の増スペース＋α計画が行なわれるかも……。さあ、一緒に行こうぜオレたちのエルドラド、ちびふみこ帝国へっ！

アフログレースケール。

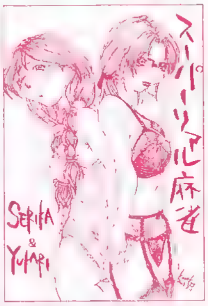
第二回　三つ巴企画バトル

モノクロ投稿遊撃戦!!

モノクロ投稿でも世界大戦ばりの激戦が繰り広げられた今回の三つ巴戦。カラー作品とはまた違った趣にあふれるモノクロームな名作たちの競演、ぜひご覧ください!!



(静岡県　竜胆さくらさん)
☆あるあるあるー! 手作りの速さはまさに人にあらず。あふれ出る涙と共に挙手。



(新潟県　小猫屋本舗君)
☆神様、脱衣麻雀眼鏡っ子ムックを作ってくだちゃい。…5冊は買いますけん!



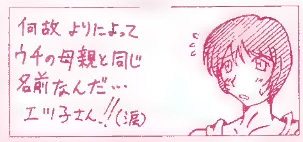
(大阪府　YU☆3君)
☆デジタルサーフィンは今でも人気高いですな! 基板欲しいですな!



(東京都　婆薫世界一さん)
☆野郎が脱いだ方がインカム上がるかもしれぬ。

麻雀報労記　掟

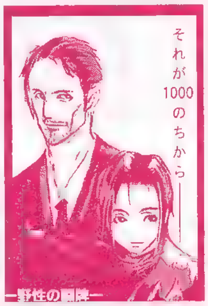
今回の麻雀特集に賛同していただいた業の……いやさ剛の者には、担当者より格別の感謝の念を送ると共に、意外とバラエティに富んだ投稿作品が集まったことに先生感涙だ。



(静岡県　超兄技君)
☆生まれの不幸を呪うがいい(うそ)。



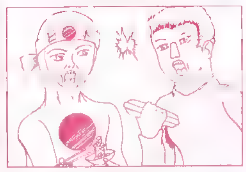
(合作!　イロメ・ガーネ&タテメ・ガーネさん)
Ⓗ人生にケモノ耳は必要。それが地獄への片道切符だとしても。



(三重県　ヒロぼん君)
☆すべての野性を食らい尽くすまで――戦いは、続いていく。



(福岡県　武術師某さん)
☆この姉妹は目立ってましたのう。つーか続編希望ですよ全くもう。



(秋田県　雀・序偶君)
☆今回の特集でもジャンファイター大人気。シャンメストは……強制ボツリヌスの刑に。



(埼玉県　空手ノブボン君)
☆ネオジオ麻雀は希少種なのよNE。

というか、『クイズマジックアカデミー』のロールアウトがあとひと月早ければ勝利していたかも……。参加してくれたみんな、すまねえー。

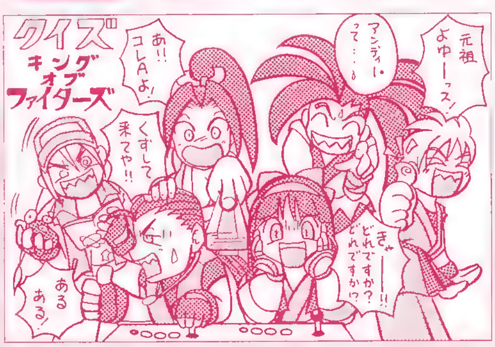
負けるが勝ち　クイズ虹色ファイターズは　ぱにくるワールドの奇跡福2!



(千葉県　紗竜「眼鏡バ」海斗さん)
☆負けると脱いでしまうというガーデンローズな奇癖の持ち主・曽根ボン。「すくすく犬福」の顔…なのか?



(東京都　QQQ君)
☆題材となった番組を知らない読者も多いのでは? 稼働してたらワンコインで出場!



(神奈川県　鳳凰寺風さん)
☆「大勢でシンキング」がクイズゲーのベストスタイル! 自信たっぷりで教えた答えが間違いだった時の気まずさといったらないけどね! クラウザーが暴走族の頭だけど気にするな!

パズル城　グレスケ離宮

惜しくもここでは一位の座を麻雀特集に譲ったものの、モノクロ部門でも至高の応援投稿をば多数頂き感涙の極み! パズルに永久の栄えあれッ!!



(青森県　那胥槻キサヤさん)
☆今後のゲーセンで、パズルの看板を背負って立つ新作。期待は膨らむばかり!



(神奈川県　笠原"天然っ子マニア"理緒さん)
Ⓗパズル&人気漫画で鬼に金棒! パズルの力は全メディアを超越統合するのデース!!



(福岡県　宇月絵夢さん)
☆うおおあのラブリーなボイスが聞こえるゥゥ!! 1UPパターン追求が奥深い、珠玉の名作でしたな!

A-Fro ひみつ情報　ども、今回多くの応援のお力添えでもって企画バトルに勝利することができましたちくわッスー(満面の笑み)。投稿作品のみならずハガキ裏などでも声援を多く頂きまして、この勝利はゲーセンで初ワンコインクリアした時の感動にも並ぶ喜びでいっぱいッスよ!! あとは敗者の某お師匠にどげな罰ゲームを与えるか・・うーむ、悩むところですなぁ

実録！これが裏闘劇の真実だ！



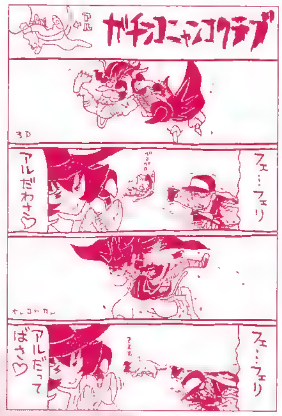
（千葉県　なすTS君）
☆打ち上げで乱れに乱れたSTS氏。とりあえず、トイレに付いてくるのは止めてね。



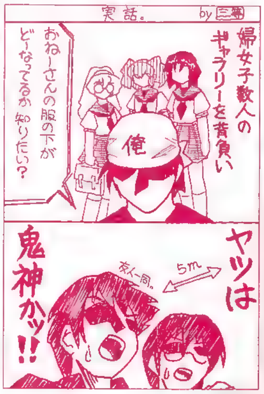
（愛知県　みなぎゆうさん）
Ⓗ蚕のサナギはヤツの味。サナギマンのように耐えてくれサイレン！

A-Fro漫画道場

アーケードゲームをモチーフにした作品をハードに掲載。文字は大きく、ハッキリと記述しよう。



（東京都　タマ君）
☆これが本当の猫だまし。みんな「SG闘劇」気分が抜けてない、たるんでるぞ！（俺含む）



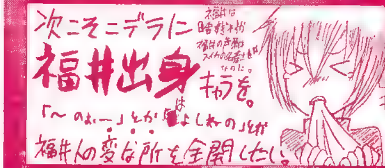
（岩手県　式神三等君）
☆浪漫とセクハラのギリギリで発生するハイテンション。ロマンスになりますように。



（福岡県　春日鈴・るぅ副委員長さん）
☆勢いのまま、サイコソルジャーを一曲歌い切るぐらい壮大なすれ違いを希望。

アルカディア大瀑布

毎日が大[illegible]のエン[illegible]スパーティゴコーナー、それが「アルカディア大瀑布」[illegible]カイゼルちくわ[illegible]ライター生活一周年記念をブー[illegible]でスルーしつつ、今回も面白おはがきを紹介し[illegible]くよん。



（福井県　下僕沙槻さん）

必読！　コーナーガイドライン

大瀑布はみんなの[illegible]空間だが、ここで既存コーナーの[illegible]みたいと思う。
- ●A-Fro漫画道場……アーケ[illegible]ームを[illegible]にした漫画作品。ギャグが多い[illegible]のではとも思う。[illegible]：A
- ●ゲルエロス村……[illegible]要は高い。[illegible]：C
- ●プリセル大作戦……男性を[illegible]リのミッドナイトプリマが[illegible]：A
- ●ビチッ子土[illegible]……アーケー[illegible]送るべし。[illegible]：C
- ●ガーデンローズ……[illegible]が、見る影も[illegible]
- ●チェンジ妹ール……妹[illegible]めるところ。[illegible]：C

もちろん、自分でコー[illegible]ニオンリーダーは[illegible]

彩葉のグレート[illegible]

8月号でプロフィールが公開されてから、Z氏とのコラボネタがドトーのごとく押し寄せております。まとめて掲載して[illegible]いぞ。



（福岡県　彩丹福太さん）
☆今世紀最良のベストカップルと[illegible]うかどうか。お見合いさせて[illegible]



（千葉県　柿食毛子さん）
☆全人類がこの図を連想した[illegible]先生スマン。



（千葉県　1か8かさん）
☆霊を持っていきがちな体[illegible]というか年ごろ？[illegible]ええ〜。



（神奈川県　天川君）
☆憑かず離れずの関係と[illegible]すか〜。

恋はバーティゴ A-Fro浪漫部

ドブリバー風味の無法な2ページで輝く希望の光。それが「A-Fro浪漫部」。大小問わず恋のオハナシを待ってます。



（宮城県　STO君）
Ⓗ繰り出されるおケツより、2フレーム有利な思慕。心のカードに記録せよっ。



（千葉県　ナガツキスグルさん）
☆アドバンテージはあるけれど、今後の成長に期待をかけるということで……。



（滋賀県　満月だんごさん）
☆恋も受験も浪漫とガッツで乗り切って。桜咲く3月にまた会おうぜー。

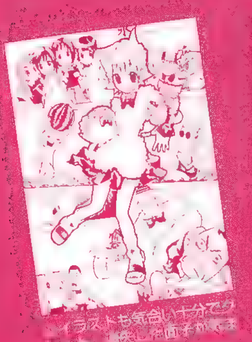


（神奈川県　えみとMSYの狂宴）
☆何だかんだで途切れない"ゲツイ"ネタ。お兄さん、浪漫地獄を感じちゃうゾ。

アフロ1人のビッグショー2003

京都府　劇団もんてかるろ君

久々のビッグショーは、[illegible]のごとくA-Froシーンに躍り出た劇団もんてかるろ君。[illegible]丁寧な描き方が魅力だっ。



☆イラストも気合い十分で[illegible]



☆業界の特殊性をブッたぎる[illegible]ホントに彼は何[illegible]



☆トーンワーク、ペンタッチな[illegible]

A-Froひみつ情報　蛸沼中佐が藤原（ちょんまげ番長）に見えてしまうサクテルです。企画バトルの敗北により、私と田渕さんの身に、去勢以上去勢以下の罰が課せられてしまうのだ。みんながプスっと笑える極悪刑罰を、カイゼルちくわさまが涼しい顔して考案しておられるようです。ドゥームズディはそこまで迫っている。今のうちに我らの勇姿を目に焼き付けておくと良いかも……さよなら。

MMT 無理想無解決ターボ

読者さま方から寄せられた夢あるアンケートハガキより、生の声をお届けするMMTのコーナーがやってきたと共に、「呪！　デコ完全倒産！　サムスピ復活のドサクサに紛れて『サムチャイスピリッツ預金ゼロ～愛と憎しみのハップソウカウ～』の製作も希望します」などと、一寸デジャヴを感じさせる自作自演を繰り出すコーナーでもあります。

久しぶりに行ったゲーセンで、『パニッシャー』を発見。アルカディア読者として、これを見過ごしてもいいんだろうか？　否（反語）。ということでプレイしてみたのですが、音がデケェ！　あまりのデカさに耳がキーンっとなりました。しかも、周囲の目が気になって、結局2面のロボで死亡。

でも、大音量で「ファイオー!!（メガクラッシュ）」の声が聞けて良かったです。

（沖縄県　煮黒君）

☆何か、このコーナーがパニッシャー発見報告&プレイ日記になっている気がするのは、私だけではありますまい。もっと多くのちびっ子たちがパニシの魅力に触れて、それを将来のアレやコレに活かしてくれることを願ってやみません。

猛者通の方で『少年ジャンプ VS. カプコン』に出てくるキャラを予想して貰えませんか？

（新潟県　デジパンク希望君）

☆実現したら猛烈に話題になりそうな気がするがどうか。個人的にはアカテン教師は参戦してほしい気がしマッスル。

てゆーか、毎号SG闘劇を開催してほしいです。明日への活力として。

（埼玉県　ピースメーカー君）

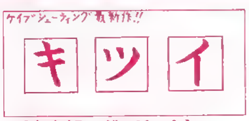
☆誌面に掲載されている作品は、投稿されてきたほんの氷山の一角。選手権参加作品を全部見ていると、人類の歴史そのものに疑問すら抱くほどに理性をシェイク・ザ・ストリートされるゆえ、毎号特集はかなり危険な香りがしまふ。

「ふみこたん、ホウキ持ってないけどどうしたの？」

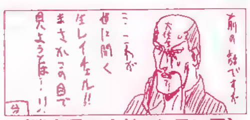
「放棄した」

（鹿児島県　柴咲ゴウ君）

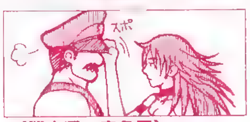
☆ちょっと油断していると、すぐにシケギャグが混入してしまうのっぴきならなさに体力を吸われつつも次回に続く。ぎゃっフ～ン。



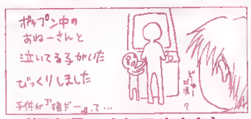
⬆（東京都　ガーリック）
☆「アツイ～漢地獄たち～」もヨロで。



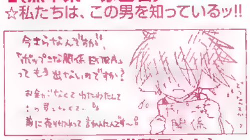
⬆（熊本県　オドコシラン君）
☆21世紀最初の奇跡に出会えた喜び。



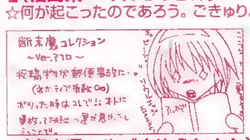
⬆（熊本県　赤色君）
☆私たちは、この男を知っているッ!!



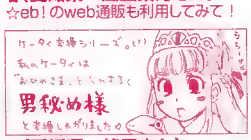
⬆（福島県　くれこめさん）
☆何が起こったのであろう。ごきゅり。



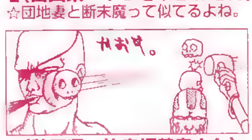
⬆（愛知県　風堂葉月さん）
☆eb！のweb通販も利用してみて！



⬆（富山県　やづきゆらねさん）
☆団地妻と断末魔って似てるよね。



⬆（愛媛県　蜂子さん）
☆その実、言い得て妙だと。



⬆（秋田県　比良坂黄泉さん）
☆全くもって混沌よの。



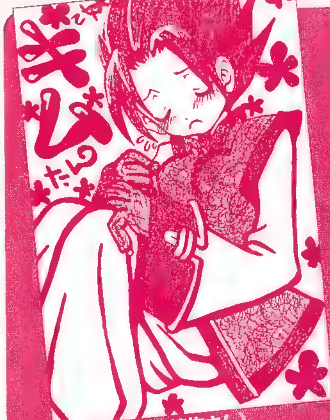
⬆（東京都　ひろし君カード君）
☆読み取りエラゥで以上。しくり。



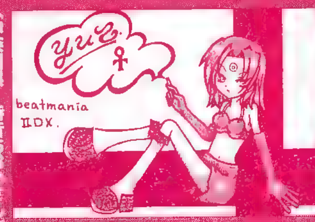
⬆（熊本県　さいふぃす君）
☆ナウなヒーローの必需品さ。

カオスでブリってますか!? ブリセル大作戦

テミトリの「SVC」特集で一気に盛り上がってきた「プリセル大作戦」ッッ。「SVC」開発者の方が読んでたりして（ドキドキ）。



（神奈川県　杉崎佑さん）
☆もう少しで気持ち持っていかれそう[illegible]



（神奈川県　[illegible]あおいさん）
☆タバコがいいアクセントにな[illegible]



（兵庫県　ナナミ[illegible]さん）
☆モッヅユニットではわっとプリセ[illegible]



（静岡県　北海MUGEさん）
☆ダムー、おめめパッチリのサトー[illegible]



（静岡県　TOKUKOさん）
☆ここだけの話、A-Fro読者は[illegible]

ゲルエロス村

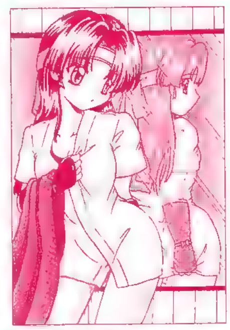
桃色の朝日が差し込み、今日も「ゲルエロス村」の一日が始まる。



（神奈川県　みのたかしさん）
☆おいしさの秘密は音にあり。エロスの秘訣もまた然りということで。



（京都府　佐々岡ゆりのさん）
☆脱がぬなら脱がせてみせよう何とやら？　桜なのにユリという組み合わせもいい感じだっ。



（福岡県　倉長行矢さん）
☆エロス村村長お疲れさまでした（ウオーン）。いつまでも席は残しておくけん！

ついに風が来た！ GLASSMANIA 2003

メガネを掛けたキャラクターを奉じるコーナー、「グラスマニア」。今回の作品群はグラマニの起爆剤になってくれそーだ！　みんな、このビッグウェーブに乗っておけーい！



（東京都　パピヨン楽丸さん）
☆グラスマニアの左大臣・楽丸さんによる強制メガネ。瓶底メガネがハマリ過ぎだ！



（宮城県　マツモトミカンさん）
☆メガネ+ヴルマで未曾有の支持層を獲得。運動会シーズンにもジャストフィットね。



（東京都　宗君）
☆メガッ子多しの「F-ZERO」。音速で眼鏡は危なくないか？

A-Fro ひみつ情報 バンバン新作コンボが続いているアーケード業界、オイオイ一体どうしちゃったのさ～。ニューゲームをプレイしたり、ロケテストを眺めたアーケーダーは、その感想なんかをガッツンガッツンA-Froまで送っちゃってくださいな。と・く・に、9月に開催されるAMショーのリポートなんかは需要高いですよ。なんて書くと、なんか催促しちゃっているみたいだけど（笑）。

げゑせん歳時記

[illegible]く夏にション[illegible]ナな気分であ[illegible]こんな時こそゲセに[illegible]納めが吉！　そう信じて疑わない[illegible]いたしませーう。





(愛知県　爆烈丸さん)
☆脳内でこの曲が止まらない時点で、貴女の勝ちかと。

サイバティカル・トラップ!!

君は体感したか？　俺はした。すんごい体感した。

久し振りに行ったゲーセンに『F-ZERO AX』は有った。それもデラックスタイプが二台。興味津々、鼻息スピルスだったが、勝手が分からないのでしばらくほかの猛者たちの腕前をスパることにした。でも入荷したばかりのせいなのか、意外と皆さまも私と同じ考えのようで、筐体の前で足は止めるがプレイはしない。

「仕方無い。ここは拙者が自らいくしか！」

「失敗したっていいじゃない。人間だもの。」

意を決して早速シートに座る。スライドレバーで位置を調節。

「ちょっと前過ぎだな、少し下げるか……って、あれ？」

これも近未来の罠なのか、シートが下がるどころかびくともしない(いまだに原因不明)。それどころか結果画面と再接近してしまうハメに。

「ち、近～い!!」

「お目目にわるぅぅぅい!!」

既にコインは投入してしまっているので、半分体育座りのような姿勢でスタート。最初なので2番目に易しいコースを選択、そしてキャラセレクトへ。

「おおう、結構いますな。ふんふん、なるほど……」などと一人一人キャラを吟味しているうちに、ゲーマーとしてあってはならない「タイムオーバー」。

「ファ、ファルコンパ～ンチ!?」

そう、キャラが勝手に決まってしまったのである。幸か不幸かちょうど一周したところだったため、「ブルーファルコン」に搭乗することに。

宇宙最速の罠に次々とハメられながらも、ようやくレース開始。

「おわっ、ちょ、」「ガリガリガリガリ」「あわわわわわ～」「う、うぇ～っぷす。」

……ゲームオーバー。君は体感したか？　早く体感して。早く。

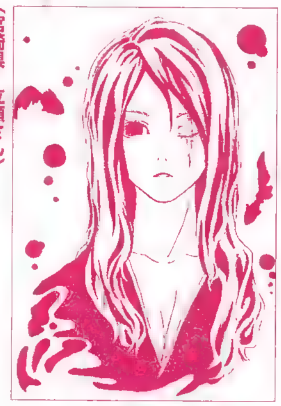
(福島県　軍団長君)

Ｈ あのツイスト感が病み付きになるデラックス筐体。3D酔いに強いと思っていた小生も、初回は腰が砕けたもんです。でも面白いからまたやる→腰が抜ける→でもまだ……滑車を回し続けるネズミのような気分……？　まぁ面白いし可。

君も今すぐゲーセンで、レエェッツ未来体験ッ!!



(北海道　月光庵さん)
☆倒す炎、救う氷。二つはやがて一つになると信じて。宿命か砕け散るその日まで、二つは寄り添い続ける。



(宮崎県　立瀬さん)
☆その隻眼、涼やかに流し見る。何が見えようと動じること無し。

ナイスブラザー君らアフロっ子

我々兄妹が交わした、ある日の会話です。

私「ハニーさま、イイよね！」

兄「……俺はショタしか認めねえっ!!」

私「!!　じゃあブリジットがスカート履いてたらどうよ!!」

兄「それはいいんだ!!　(ハニーに)年を考えろッ!!」

私「似合ってるからいいんだよ！　ガキには出せない色気だぞっ!!」

(注：この会話に出てきたハニーさまは、ヒゲなしです)

……なぜ、兄はショタ＝ブリジットを引き合いに出したんでしょう……。そしてなぜ、私はショタ＝ブリジットだと分かったんでしょう……。

兄の将来が激しく心配です。

ちなみにその後の会話。

兄「ブリジットは男だからこそイイんだよな」

私「……(何言ってんだ、コイツ!!)」

(滋賀県　呪。サドさん)

☆……アナタの将来の方も厳しく心配だ(涙)。でもゲームの馬鹿話ができる家族がいるって、なんかいいですよネ。

歩き出した人たちへ　チャレンジャー応援部

近年『WCCF』や音ゲーにはまり、ビデオゲーム離れしていく一方だった自分。ですが、「闘劇」や投稿作品に刺激されて、『スパⅡX』や『ファイナルファイト』など、ちょいと昔の作品をやり始めています。

腕はヘボなのであまり先に進めはしませんが、プレイしてみると非常に面白い！　過去の遺産の偉大さを改めて感じています。

今、ゲームセンターでは新作タイトルが少なくなってきており、昔のゲームに頼りっぱなしというのもどうかとは思いますが、しばらくは名作探しも面白いかなあ、と思っている今日このごろ。まぁ、今まで通りアーケード通いをやめられそうにないのは確かですね。

(新潟県　OZ君)

☆新作だけでは見えてこない、ゲーセンが持つ本当の魅力。それを求めて、新旧の名作を貪欲に遊び倒してこそ、真のゲーマーといえましょう！

『ギルティギア イグゼクス』にハマってしまいました。今まで音ゲーしかプレイしていなかったんですけど、格ゲーがこんなに楽しいなんて……。

好きなキャラと強くなれる喜びを大切にしながら、これからもテスタメントと頑張ります。

(神奈川県　きらさん)

☆どんな格ゲープレイヤーも、初めはきっと貴女のような気持ちで始めて強くなったはず。だれもが一度は立つ、この世界の門へようこそ！

最近、勇気を出してゲーセンでゲームをプレイできるようになりました。

今はⅡDXの『9th』に熱中ですが、7keyができないのでちょっと恥ずかしいです。みんなHi-speedを入れてあっさり7keyでやっているので、家でも専用コントローラーと『6th』で練習中です。AGOPさんみたいなプレイヤーになれるといいな。

(宮城県　DーA君)

☆家庭用だけでは味わえない楽しさが、ゲーセンには数え切れないほど待ってますヨ！　これからもマイペースで、面白さを開拓してくださいね



(福岡県　跡部フセさん)
Ⓗ 止まらない音への衝動、限り無き音の躍動、回を重ねるごとに想像を超える、その底力に脱帽！

A-Fro ひみつ情報
三つ巴戦で力尽き、編集部に倒れ伏してますアフロズですが、次回の投稿募集のテーマはどうします～？　「しばらく企画が続いたから、今回はテーマを設けず投稿してもらうといいだろう」ってなワケで次々号では、秋の始まりを祝う自由投稿作品芸術祭を開催！　皆さまの創造力あふれる力作をお待ちしています。なお、次号は神をも恐れぬブリセル特集でお楽しみください!!

男のコだって着せ替えしたいッ!?

コナミのニュウマシン、『e e MALL』が正式稼働との情報をつかんだ俺は、早速最寄りの設置店へ行ってみることにした。最寄りといえども県を越えなくてはいけないあたり、やはりS・A・G・A（↑流行）であるといえよう。

『e e MALL』といえば、キャラクターを着せ替えしたり新規曲がアペンドされたりと、音ゲーフリークにはおいしいアペンド機能が満載。ゲームじじい的認識としては「コナミのゲームを10倍楽しくするカード」制作マッスィーンということで問題無かろう。

ということで早速手持ちのポップンカードを『e e MALL』対応にすることにした。まずはコインを入れてチケットを買う。いうなれば遊園地システムといったところか。

とりあえず何をするか考えた末、まずは着せ替えアイテムを買うことに。

マイキャラのカスタマイズはこれ、基本である。体操服姿のリゼットやチャイナ服のミルクなど夢のコスもできるかもしれぬ！　嗚呼、まさしく妄想権化!!

ということでボルテージを高ぶらせつつ、早速ショップへ向かう。

「まずはマイキャラを選択か……ん？」

ここに来てショッキングな事実に気付いた。リゼットおらんやん！　ミルクもおらんやん!!　しかしd e u i l の三人はきっちりそろい踏み。

くうッ……コナミめ……謀ったな……ッッ!!　野郎相手にd e u i l 出されても困るんじゃあ!!（↑哀しみの咆哮）　しかしなぜか居るポエットに、悪魔の薫りを感じ取ってみたり。

とりあえず下がるテンションを抑えつつ、ジュディにパーカーを着せてみたりした。

「……これはこれで結構いいかも」

現金である。

次に気になるのはやはり新曲アペンド機能。早速ショップに行ってみることにする……。いや、なんか、半端無く一曲のお値段が高いんですけど……。

遊びたい曲は山ほどあるのに、これはまさに生殺し！　もちろん、さっきパーカーを買ってしまったゆえに、ただでさえポイントは不足、何もできやしない。さらにきっちりチケットも減らされている。

とりあえず買えないと分かっていながら決定キーを連打するなどあがいてみるが、だんだん虚しくなってきたので大人しく店を出ることにした。結局チケットだけをブン取られた格好となってしまった。

うわぁぁぁぁぁアレか？　これは「冷やかしお断り」っつーか「テメエオケラの分際でウチの店に入るたぁいい度胸じゃねぇか、このまま何も買わずに出られると思うなよ」という『e e MALL』非情の掟って奴か？　別の意味で「いい街いい人『e e MALL』」って感じもしなくもないが、それは割と気のせいでしょうか、そうですね。

結局その後は、ミニゲームのビーマニでこそこそポイントを稼いでみたり、アメフリにLSIゲーム世代の熱き魂（ソウル）を高ぶらせてみたり、卓球道のあまりの難しさに元卓球部のプライドをいたく傷つけられてみたりと、『e e MALL』を堪能しまくって帰路についた。

しかし惜しむらくは、せっかくカードを対応させても、地元のゲーセンでは対応店舗が無いため、あまり意味が無いということである。ここはぜひ、野郎ポッパーズのために「リゼット」「ミルク」「ツララ」をアペンドした汎用型『e e MALL』を速やかに流通させていただきたく、コナミには平にお願いする次第である。

……できればアレな感じのコスチュームも入っているとうれしいな、とか（↑アレって何だ、アレって）。

（佐賀県　諸江カズノリ君）

H 馴染めば歩き回るだけでも楽しい『e e MALL』。確かにもっと多くのお店で遊びたいデスよコナミさーん!!

そうそう、よい子は諸江君のよーに衝動買いでポイント使っちゃいけないゾ♪　いけない……ぞ……ッ（涙目）。



（埼玉県　貴文さん）
☆なんとも「粋」なヤツが現れたもんだッ！　『ポップン』の新キャラには毎回心躍りますね。



（埼玉県　松澤シュキさん）
☆小猫＋自転車＝チーターより速い愛らしさ超特急ってことかーッッ!!　かわい恐るべし、ししゃも！



（神奈川県　YUKIYAさん）
H 月に舞う蝶、光の中に消えた。
残された少女は、その無情に何を思うか。

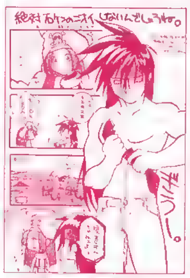


吹き荒れる同人タイフーン！
ゲーパロ愛の館へいらっしゃいませ!!

渦巻く風雨、轟く雷光！　そんな台風でさえ同人誌を求める魂にブレーキをかける事はできません。今月も選りすぐった7冊を、風速5000mでお届けします！

＆メイド（牡丹）
イラスト

ギルティギアイグゼクス　発行／月卿雲客



ウチのダンナ。



ギャグ

湯船で「いい湯だな」をうなり、かわいい小鳥をまるかじり、若オヤジなソル大暴れの1Pギャグ集です。丸やわらかい絵も魅力的。

制作者より：独断と偏見で作ったソル本です。ファンにはオススメできません。



A5版　16P　コピー　表紙1色
100円分の無記名小為替＋120円分の切手＋宛名シール
〒264-0017　千葉県千葉市若葉区加曽利町1068-6-202　山口涼子

ポップンミュージックシリーズ　発行／蜂ゲノム



3分ブッキング



ギャグ

ポップンキャラたちが真顔でマヌケをさらす感じのショートギャグ集。カッチリした線質の絵柄もネタとの相性バツグンですぞ。

制作者より：ポプ8、9ネタ中心のギャグです。男キャラ多め。ハヤト、ユーリなど。



B5版　20P　オフセット　表紙1色
200円分無記名小為替＋160円分の切手＋宛名シール
〒791-3120　愛媛県伊予郡松前町筒井1451東レAP7-5　門井純子

ポップンミュージックシリーズ　発行／FROGS CLUB

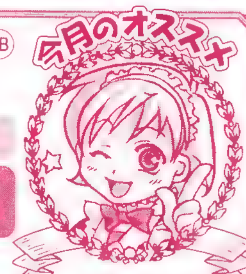


アニーのために

シリアス

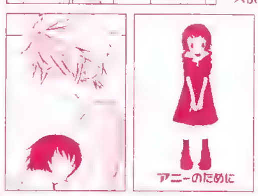
制作者より：ユーリ＋ポエット＋アッシュ＋かごめの本です。

A5版　44P　オフセット　表紙2色
300円分の無記名小為替＋160円分の切手＋宛名シール＋連絡用80円切手（未使用時返却）
〒606-0861　京都府京都市左京区下鴨西高木町32-4アドニス305号　国本麻衣



今月のオススメ

「人」と「人でないヒト」の違いと想いを描く1冊です。



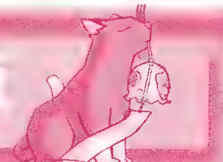


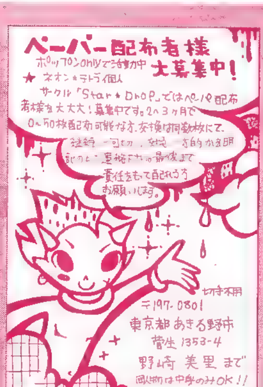
心とともに成長する体で、永劫を生きる天使ポエット。止まった時間の永遠を生きる吸血鬼ユーリ。会話や表情の持つ含みが読者の想像をかき立てるサラリと深い1冊。



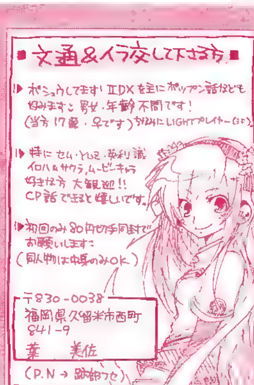
少女漫画的な画面構成と、優しいさびしさを表したストーリーも素敵だし、キャラの表情も切なカワイくてたまりません。ちょっと哲学的な雰囲気も○。

伝言板
風が運ぶ友への想い









★文通相手募集！
「GG」だとか「CAPCOM vs. SNK」が好きな人、よかったら文通しませんか？モチほかのゲームでもいいっす★
〒812-0053 福岡県福岡市東区箱崎4-40-17　赤い風船第一ビル201号室　崎竜彦

このコーナーではみんなの活動内容や募集などのお便りを載せていきます。たとえば……サークル会員募集、友達募集、アンケートの回答者募集、個人主催のイベント告知など。売ります・買います・あげますは扱っていません。はがきは縦でも横でも可。また、文章でも投稿を受け付けているので、情報の内容を60文字以内と公開してもよい連絡先を明記して送ってください。

★ペーパー配布者様募集中☆
3カ月で10～30枚まで配布できる方。交換希望の方は同枚数でお願いします。できれば県外の方で。ご住所と交換希望かどうかを明記の上、80円切手を同封で連絡ください。リターンアドレスを絶対に書いてください。当方Pop'n中心に活動中です。文通相手は募集しておりません。
〒976-0022　福島県相馬市尾浜字追川1-50　菊池麻美





メイドの控え室

夏コミの成果はいかがでしたか、皆さん。サークル参加の方は、多くの方に同人誌を手に取っていただけましたか？　一般参加の方は、お目当ての本をゲットできましたか？　ゲーパロ館に届いた夏コミ合わせ発行の同人誌が掲載されるのは、ちょうど来月号辺り。皆さんの力作の投稿に、あたしも期待しています！　掲載数は増やせないんですけどね（涙）。

●アイコンの説明● ベースはゲームパロディを中心としたコミックです。何も記載されていないものはゲーパロコミックです。

■攻略 ゲームの攻略を中心とした本であることを表しています。■設定 キャラクター紹介などを中心とした本であることを表しています。■研究 アーケーダー的工作法やゲーム市場全体を論じるものなど、個人研究を中心とした本であることを表しています。また、資料的価値の高い場合にも使用します（何かのリストなど）。■男性向け／女性向け それぞれ男性向けの内容なのか女性向けなのかを表しています。これは制作者の申請によって付けています。■18禁 未成年者は購入することができません。基本的に制作者の自己申請によって表記しておりますが、編集部の判断で指定する場合もあります。ご了承下さい。■ギャグ 内容がギャグであることを表しています。■シリアス 内容がシリアスであることを表しています。■イラスト イラスト集を表しています。また、イラストのみが多い場合にも使用します。■4コマ 4コマオンリー本または4コマの多い本を表しています。■小説 小説本であることを表しています。また、小説が多い場合にも使用します。

ギルティギアシリーズ 発行／BOMBERS



勝手に聖騎士団時代



ギャグ

ソルに支給された制服の下半身はなぜか白タイツ。ソル・カイ・クリフが繰り広げる笑いありアクションありの勢いある作品ですぞ。

製作者より：[illegible]



B5版　40P　オフセット　表紙カラー
600円無記名小為替+240円切手+宛名シール
〒455-0014　愛知県名古屋市港区港楽1-1港楽ハイツ1-106号　行寿様方　真島圭

ポップンミュージックシリーズ 発行／砂Candy



メイプルギター



ギャグ

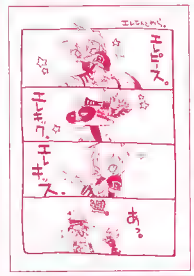
ややデザインチックなかわいい絵柄で、ヒド目のネタをひょいっと突きつけてくる作風。いい意味で短絡的な笑わせ力のある1冊です。

製作者より：ヒナちゃんの[illegible]ギャグ詰めあわせです。



B5変形版　28P　コピー　表紙カラー
300円の無記名小為替+送料140円分の切手+宛名シール+連絡用80円切手
〒880-0951　宮崎県宮崎市大塚町京園3093-1　原田栄里

beatmaniaⅡDX 発行／ねこむち



Almost of about her



ギャグ

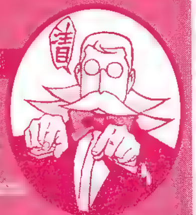
「あにきとケッコンする」と叫んじゃう考えの足りないエレ子ちゃん萌え。プチえっちい雰囲気なボリューム軽めの1Pギャグ集です。

製作者より：エレ子（エレキ女体化）本。ブラコンエレ子の[illegible]



B6版　16P　コピー　表紙1色
100円定額小為替+120円切手+宛名シール
〒253-0022　神奈川県茅ヶ崎市松浪2-9-15　高松美央

オフピーク参加もほどほどに



ええそれはもう毎年恒例ですとも

首都圏限定なのですが

秋のイベントポポンと紹介

牡丹「秋といえば同人誌即売会ですね」
ジョイ「別に四季の区別があるとは思えませんが」
牡丹「何をいうんですか！　コミケットみたいに入場行列に並ばなくても、幅広いジャンルの同人誌を探せるチャンスなんですよ、秋の中～大規模イベントは！」
ジョイ「並びますよ」
牡丹「へ？」
ジョイ「もちろんコミケットのような2～3時間待ちの大行列にはなりませんが、今回紹介するようなクラスの同人誌即売会ならば、開場前の入場待ち行列はできます。いえ、オンリー系でも人気のあるジャンルなら、1時間ぐらいの入場待ち列が発生する事は十分ありえます。あなた、春のイベントで何を見てたんですか」
牡丹「あ、あたしオフピーク参加してたから」
ジョイ「……寝坊しただけじゃないですか。コミケ以外のほとんどのイベントは入場料が必要になります。多くの場合はカタログが入場券代わりになっていますが……その調子では『会場に着いたらもうカタログは売り切れていて、入場がタダになったのはいいけど会場で迷子になり、挙げ句にめぼしい本は既に完売』とかいう事態に何度も遭遇していそうですな」
牡丹「な、なぜその秘密の事実を！　むー、この反省を活かしたいので、秋のイベントを紹介してください」
ジョイ「無茶苦茶な理由ですなあ」



毎月１度はイベント通い？

●9月23日（祝）
○サンシャインクリエイション21
場所：池袋・サンシャインシティ展示場
時間：11:00～15:30

●10月5日（日）
○Comic Revolution 34
場所：池袋・サンシャインシティ文化会館
時間：10:30～16:00

●10月12日（日）
○ComicCity in東京102
場所：有明・東京ビッグサイト東ホール
時間：10:30～15:00

●10月26日（日）
○コミッククリエイション15
場所：平和島・東京流通センター
時間：10:30～15:30

●11月30日（日）
○ComicCity in東京103
場所：有明・東京ビッグサイト東ホール
時間：10:30～15:00

牡丹「よーし、今度は早朝から参加だ！」
ジョイ「言っておきますが、基本的にどんなイベントでも徹夜待ちは禁止事項です。『カタログ買ったのはここに来てからだから、規定やルールを知らなかった』とか阿呆な言い訳をしないようにしてくださいね」
牡丹「やだなあ、あたしの常識力を信用してくださいよ」
ジョイ「常識、ちから……？　既に非常識……」

ポップンミュージックシリーズ 発行／Kaizer Kreuz



完熟トマト



シリアス
18禁

ユーリ1人称、スマイル1人称、3人称と章ごとに視点を変えて描くスタイルの連作小説。ほのぼの甘アマな雰囲気満載の1冊です。

製作者より：ユーリとスマイルの[illegible]いく様を描いた小説本です。



A5版　98P　コピー　表紙カラー
300円分無記名小為替＋270円分の切手＋宛名シール＋連絡用80円切手
〒369-1216　埼玉県大里郡寄居町富田1429-3　大竹星美（∧）

■ゲーパロ館投稿規定

扱う内容はアーケードゲームオンリーです。基本的にコンシューマタイトルは受け付けません（ただし、アーケードで稼働がでたりするものはOKです）。18禁もOK。攻略本はとくに歓迎します！　次に記す事項を記入したものと、見本誌一冊（返却はしません）を送ってください。不備のものは選考対象外となります。
●本のタイトル　●判型　●総ページ数　●扱っているゲームタイトル（複数存在する場合はメインを書いてください）　●本のPR文（40字以内で）　●サークル名　●通販申し込み先　●通販での値段（本の代金&送料）と送金方法　●本人の連絡先（名前、住所、年齢、電話番号、連絡可能な時間帯、お持ちの方はFAX番号やE-mailアドレスも）
できれば、このコーナーの意見、感想も書いてくださいね。
では、たくさんの投稿を待ってます！

■通信販売を申し込む方への諸注意

◎無記名小為替とは、郵便局から買ってきたままの、何も記入していない小為替です。　◎宛名シールとは、市販のラベルシールなどに自分の住所、氏名を記載したものです。　◎欲しい同人誌のタイトル、冊数、自分の住所氏名を書いた手紙を同封しましょう。相手の失礼のないように文面に気を付け、きちんとした便せんを使いましょう。　◎サークル側の都合により、本の発送には1～2カ月かかる場合もあります。あらかじめご了承下さい。　◎万が一の場合のため、自分の住所、氏名を記入した連絡用封筒と80円切手を同封することをお勧めします。

宛先 〒154-8528　東京都世田谷区若林1-18-10みかみビル
(株)エンタープレイン アルカディア編集部「ゲーパロ館」係
メール投稿の方は→　dohjin@arcadiamagazine.com

締切 基本的に随時募集です。10月末に掲載を希望する人は**9月19日（金）必着**です。
コーナーの意見、感想、伝言板への投稿はE-mailでも受け付けています。

レゲー鉄砲玉

懐古芸夢成り上がり物語

Text：サクテル

スペースインベーダー25周年記念クラブイベントに潜入24時!!

前号で、レゲートライアスロン対決の結果何かが起こると予告したが、あまりにも行き当たりばったりな告知だったため、仕込みが間に合わずとりあえず先送りSASERO！ 正直スマン！ 今回は生き残った鉄砲玉おじゃが、新たなレゲーネタを探しに、渋谷を闊歩していたというところからスタートさせてくれ、正直頼む！

おじゃ だいぶ日も落ちてきたが……渋谷なんぞにレゲーネタはねーのかなあ？

？？？ お久しぶりです、おじゃアニィ。

おじゃ お、お前はサ、サク！ 前号でビルからダイブしたのに生きていたのか!?

サク 落下中、偶然秋葉原上空を飛来していた『スペースインベーダー』のUFOにアブダクションされ、藤堂兵衛よろしく一命を取り留めたんス！

おじゃ 本当かオイ！ まあ、これでコンビ復活ということだな……。

サク そんなにイヤそうな顔をしないでくださいよ！ せっかくUFO船内において、重要なレゲー情報を入手したんスから！ なんと本日渋谷で「スペースインベーダー生誕25周年記念クラブイベント」なんですと！ 今晩は踊りまくりましょうよ!!

おじゃ な、何ィィー！ タイトーから発売された『スペースインベーダー』の25周年を祝し、クラブハウスでダンスパーチーが開かれるだと！ こいつは俺たちのインベーダンスで襲撃しねえ手はないぜ！ いくぜ、サク出入りじゃーー！

サク しかし、招待状がありやせんぜ。

おじゃ オイオイ、オレたち二人とタイトー広報の永田嬢は『ハードパンチャーはじめの一歩』でパンチ力を競い合った仲じゃねえか。いいから行こうぜ。

――クラブハウスWOWB到着――

みう あ、おじゃさんサクさん何しに来たんですか？ それに二人とも何でサングラスなんかしてるの？ ダサイ～！ てゆーか笑える～！ まあ楽しんでくださいよー。

サク ア、兄貴ィ！ あんなこと言ってますよ！ トーチカで身を守っていいですか!?

おじゃ 耐えろサク、これもクラブイベントに潜入するための試練だ……。ほー、会場内はステージ上のDJブースとホールに別れているな。

サク ゲームセンターあらしのコスプレをしているマニアが多数来場しているかと想定してましたが、意外にも会社帰り風の熱年男女が来場してるッスね

おじゃ まさに『スペースインベーダー』に金をつぎ込んだ世代なんだろうなぁ。

サク これだけの人が集まるなら、『プリルラ』25周年や『ルナーク』25周年も開催してほしいですね、ていうか開けやタイトーさまァ

おじゃ まぁ、やらねーだろうな。しかし何だ、先ほどからアート性を先行したショーがステージで展開されているな。書道パフォーマンスに、クラブハウス壁面のフリークライミング、何といっても女性ダンスチームのパフォーマンス……。

サク 何つーか、あまりインベーダーと関係な……ゴブォ（おじゃがナゴヤ撃ちでサクを撃破！）

おじゃ 滅多なことは言うもんじゃねえ！

サク 痛てて……ん、このピシューンピシューンというシュートサウンドは！

おじゃ おお、これが『スペースインベーダー』のサウンド9音をアーティストに渡して作成を依頼したという、コンピレーションナンバーのようだな！

サク ひぃぃ！ すげえ、生テイ・トウワだぜ!!

サク レトロゲームファンの身体なら、絶対反応する斬新なサウンド！ これがレトロフューチャーというヤツなんスカ!?

おじゃ よっしゃいくぜサク!! このインベーダーヴァイブレーションに身を任せ、今夜はまさにダンシングオールナイト！ 踊り明かすぞオラ!!

――翌朝5時――

サク う～、頭ん中でUFO音がこだましてるッス。

おじゃ むぅ。ちと身体を張り過ぎたかのう……。しかし、『ストリートファイター』といい『スペースインベーダー』といい記念ブームだな、ここはいっちょ、俺たちで何かのゲームの周年イベントを企画してみるか？ 探せば何かあるだろ？

サク じゃあやっぱり、『プリルラ』25周年スね!?

おじゃ いつだよ！ 2016年じゃねーか!!

サク だっふんだ!!

今月の総括：つまりタイトーはまだまだ元気!!





インベーダーファッションで身を固めたダンサーによるパフォーマンス。イカス！

会場内にはインベーダーのデザインを取り入れたグッズが並んでいた。欲しい！

女性へのプレゼントに最適。インベーダー柄のバッグまで……タイトーは本気だ！

TOWA TEI VS HIFANA！ 迫力のあるサウンドを聞かせてくれた。グレイト！



第二部はオールナイトのクラブイベント！ インベーダーのコンピレーションナンバーの中、DJとオーディエンスは確かな一体感を体験したッ！

レゲー事典 PS2ソフト「スペースインベーダー アニバーサリー」（www.taito.co.jp/d3/cp/inv_aniv/）は1480円で発売中だ。さらに「スペースインベーダー」の音源を公式にサンプリングした音楽CDを178ページで、プライズ各種を155ページで紹介しているぞ。そのほか各種スペースインベーダーグッズに関する問い合わせ先は41ページでチェケラ!!

オールドゲーム談話室

ぐろけんに聞け!!

Text：石黒 憲一
lain14@wired.vip.co.jp

連載 第四回

みかみビル カフェ殿堂にて

—ぐろけん、先月号で海外のアーケードゲームコレクターについての話が出たけど、日本人とゲームの集め方に何か違いってあるの?

海外は家が広い場合が多いからか、基板はただのパーツの一つに過ぎないって考えがある。だからゲームの筐体自体に需要が多いね。

—筐体といえば……今のゲームファンはテーブル筐体を知らない人も結構いるだろうね。

んじゃ、今回は筐体の話をしようか。でも、ただの筐体、いわゆる汎用筐体じゃなくて、そのゲームのために作られた専用筐体の話にしよう。

—読者の中には『ダライアス』や『ナイトストライカー』の筐体を、いずれ購入したいっていう読者もいるみたいよ。

アメリカでは専用筐体のことを「dedicated」ってよくいうんだ。「捧げた」と意訳するとなかなかカッコいいよね。

—ただ一つのゲームのためだけに作られた筐体。まさに「捧げた筐体」か。何か詩的だね。

日本コレクターのゲームに対する感性は、まだここまで育っていないんじゃないかな?

—そうかも。できれば当時の環境でプレイしたいっていう程度のものなのかもね。もちろんそうでない人も居るんだろうけどね。でもオールドゲームの筐体の入手って大変じゃない?

そうだね。残念ながら日本の筐体市場はほとんど無いし、古い筐体は破棄されるのが通例だから、現存率も非常に低い。僕も基板だけは何枚も持ってるのに、未だにその筐体が手に入らないゲームが幾つもある。仮に海外にあったとしても、取り寄せるのには多額の費用が掛かってしまう。だから入手するのは大変なんだ。

—それと、置いておくには結構スペースを取っちゃうから、気軽に買えるもんじゃないよね。

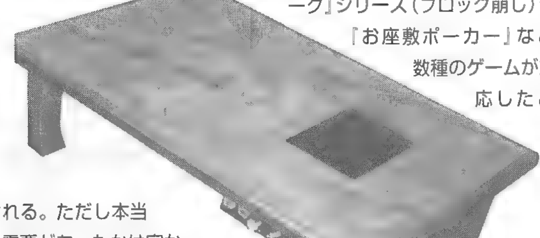
でも、専用筐体、特に海外のゲームはデザインが凝ったものが多いから資料価値もあるので僕は集めているんだ。でも日本の家は狭いから、なかなか筐体をまるごとコレクションするのは難しいと思うよ。

—ふーん。

最新のゲームもいずれはオールドゲームといわれる時代になる。特に大型ゲームなんかは、後で後悔しないようプレイしといた方がいいかもね。ちなみに『R360』はイギリスに行けばまだプレイできるお店があるよ。

—あと、今日はぐろけんイチオシ、幻の筐体を紹介してくれるんだって?

そう、これが日本が世界に誇る(?)変な筐体「和風お座敷筐体」だ!



ロケーションの範囲の拡大を狙い1977年に開発されたこの筐体は『パイルブレーク』シリーズ(ブロック崩し)や『お座敷ポーカー』など、数種のゲームが対応したとされる。ただし本当に需要があったかは定かではない。実際にこの筐体でゲームをプレイしたことがある方、実は家に置いてあるという方はご一報ください!

募集

「ぐろけんに聞け!」ではアーケードゲームに関するさまざまな質問を募集しています。「あのゲームは何て名前?」「こんなゲームってありえるの?」などさまざまな質問をお待ちしております。

あて先

〒154-8528
東京都世田谷区若林1-18-10
(株)エンターブレイン
アルカディア編集部
「ぐろけんに聞け!」係

心の扉

忘れちまった
あのゲーム、
思い出す日も
きっとある。
心の扉を開けるのは、
ほんの小さな
記憶の欠片(カケラ)

「モトス」にあらず(またか!)

Q 今から20年ぐらい前に、あめんぼのような敵を体当たりで倒していくゲームがあったと思います。時間がたつとタイルのような床がどんどん無くなっていって移動範囲が小さくなっていったと思いましたが……。

A そのまんまナムコの『モトス』のような気もするんですが、「あめんぼ」というものに注目すると別のゲームが浮かび上がってきます。というわけで『ワンダーホール』(1982年 アイレム)を紹介してみましょう。

ゲームは固定画面のアクションゲームで、車(自機)を操作して面上のあめんぼのような敵をすべて踏みつぶして倒せばクリアというもの。

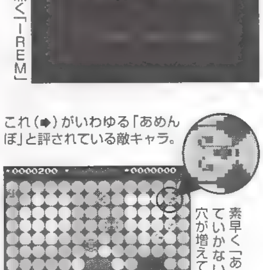
フィールドは青、黄、赤の色で別けられており、敵を倒した時の床の色によって得点が異なります。床は丸いタイルのようになっており、不定期にタイルに穴が空いたり閉じたりします そこに車が落ちるとミスになります。

アイレムの基板はたいていの場合、基板上にMで始まる2ケタのナンバーがありますこのナンバーからだいたいのゲームタイトルを推測することができるのですが、この基板のナンバーは当方所有のアイレムのナンバー表が古すぎたせいもあってか載っていませんでした。そのため基板を入手した後に配線するまで何のゲームなのか分かりませんでした。

このゲームは極小数にしろ当時、ゲーセンで稼働していましたが、ほかにも80年代初頭のアイレムには超が付くほどマイナーなゲームが多く、よく知られているメーカーにも関らず、未だ全貌は見えてきません。



タイトル画面には間違い無く「IREM」の社名が表記されている。



これ(➡)がいわゆる「あめんぼ」と評されている敵キャラ。

素早く「あめんぼ」を倒していかないと、どんどん穴が増えていってしまう。

レゲー事典 アーケードビデオゲームってやつは基板だけでは満足にゲーム内容を発揮できないモノが幾つもある。ゲーム内の表現を基板というソフトだけではなく、メカにも依存したものがあるからである。そういった面でも、アーケードゲームは近年の大型ゲームも含め、ゲームの表現は無限であり家庭用にはない魅力を持っている。

DEMOLISH FIST™
デ モ リ ッ シ ュ フ ィ ス ト

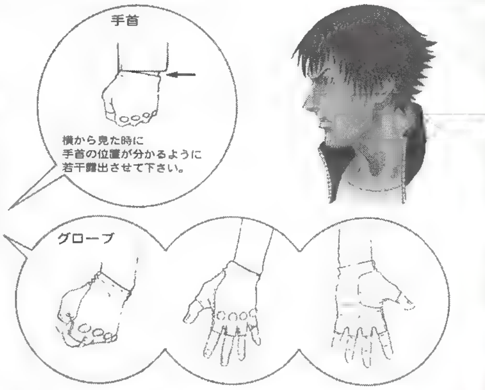
デモリッシュフィスト ■設定資料集 | Graphic Arts

久々のベルトアクションのアーケード登場となった『デモリッシュフィスト』。開発当初の貴重な資料をはじめ、主役4名とボスキャラクターの新旧設定画を織り交ぜて、ここに大公開！

レオニード・バーンズ

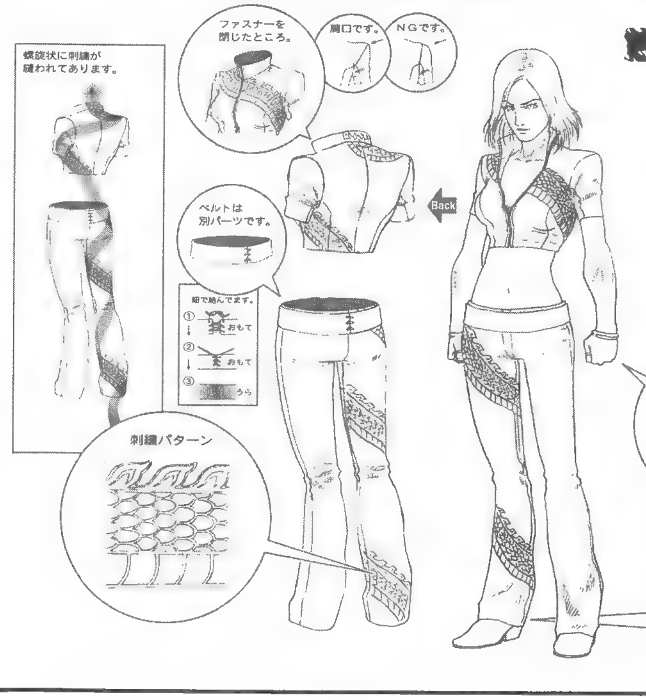
元FDNY（ニューヨーク消防局）RESCUE3のエース。3年前のコンラッドビル火災での救護活動の際、甚大な犠牲者を出したため、FDNYを退職。失意に打ちひしがれていたところエンゾ・ヴェッキオの誘いを受けミッショナリーズの一員となる。特に格闘技経験は無く、ファイトスタイルは我流だが、その潜在能力の高さをエンゾに見出され、目下急激に開眼しつつある。





ヴァネッサ・メイ

元FBIの潜入捜査官（アンダーカバー）。突如、市場に出回り始めたバイナリドラッグ「メランジ」の供給源を捜査していたところ、同僚の裏切りから組織への潜入が発覚。瀕死の重傷を負う。療養中、その類まれな運動性能をエンゾに買われ、ミッショナリーズの一員となる。



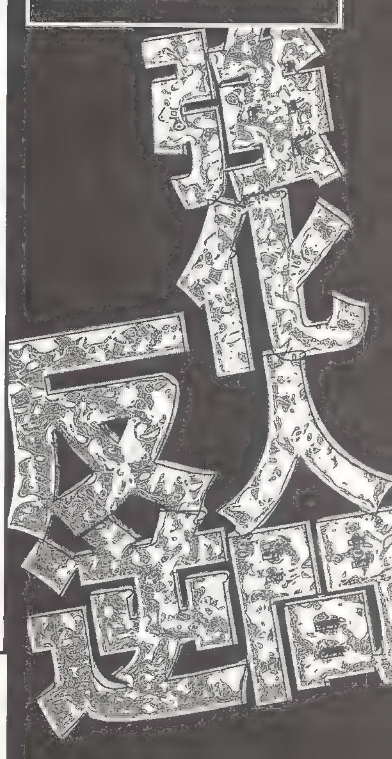


■STORY

20世紀末、多国籍メジャーによってインド洋の公海上に建造された人工都市「セクター7」は、次世代型自由都市として全世界の注目を集めた。

21世紀初頭、セクター7内のメトセラ生体工学研究所において、医療事故が発生し、洋上の巨大なゴーストタウンと化した。管理統治システムの消えうせたセクター7には、その超法規性から世界各国より犯罪者やテロリストたちが流れ込み、ついには「エグザイル」と名乗る集団が支配し、指導者エイトの下幾多ものトライブと呼ばれる破壊集団が存在する巨大なサイバースラムへと変貌する。

そして2015年……民主党上院議員ケイン・ムラサメの乗るエアリムジン7が突如消息を絶った。次期世界政府総裁とも噂される彼を救うため、世界首脳会議は「セクター7」へある特殊部隊を派遣した。いかなる武器をも装備せず、ただ己の拳だけであらゆる任務を遂行するその部隊は……「ミッショナリーズ」と呼ばれた。



■設定資料集

デモリッシュフィスト

エンゾ・ヴォッキオ





■開発より一言■

モーストデンジャラスリッチなワイン好きのイタリアンダンディー! リーダーの威厳はそのサングラスに! そのウィスカーに! その刺繍されたクモの巣に宿ります。戦うリーダー! 以後お見知り置きを。

(YUKINARI・Z)

超国家的対テロ対重犯罪制圧機関「ザ・チャーチ」の実働部隊である「ミッショナリーズ」を率いる男。見た目は40絡みの伊達なイタリア男だが、ザ・チャーチの創立に関わっているとも噂され、年齢、出生地とも実情は定かではない。





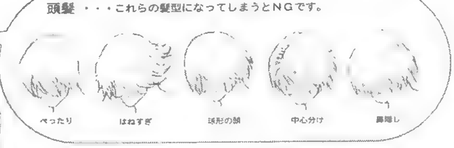
■開発より一言■

魂心の情熱を持って相手をたたきのめす! 彼のハートは灼熱地獄よりも熱く、太陽のコロナをも燃やしきる! そんなハズは無いですが、それほどに純粋正義な思いを込めてジャケットにファイヤーデザインを施しました。(YUKINARI・Z)

アンデッド

どんな過酷なミッションからも生還してくることと、その驚異的な回復力から「不死者(アンデッド)」と呼ばれている。両手の先に鋭いクロー(爪)が伸びており一見悪者面だが、前髪の裏には天使のような美青年面が隠されている。全身を漆黒の防護服に包んでおり、だれとも組まず単独ミッションのみを行なうという、ミッショナリーズでも特異な存在と見られている。実はメトセラ研究所で開発された戦闘生命体であり、パニッシャーのクローンオリジナルである。



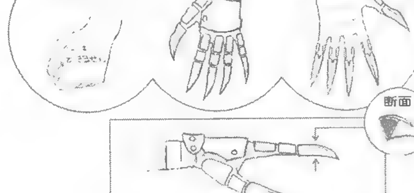


・金色がかったプラチナカラーの髪は先端に赤みを帯びています。

・普段は髪で目が隠されています。見えそうで見えない魅力……。

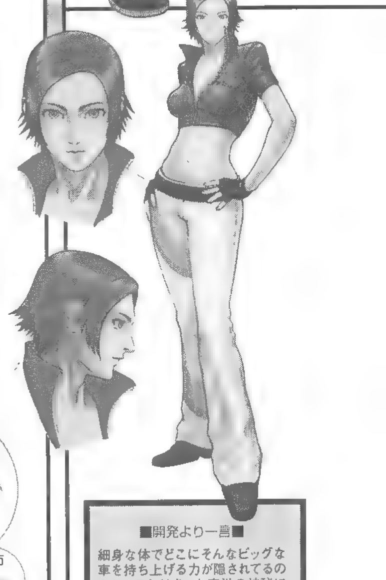
・常にうつむき加減な姿勢なので、真下から突風が吹かないかぎり、彼の目元を見ることはできません。

・「ケイン ムラサメ」と同じ髪&目の色をしています。



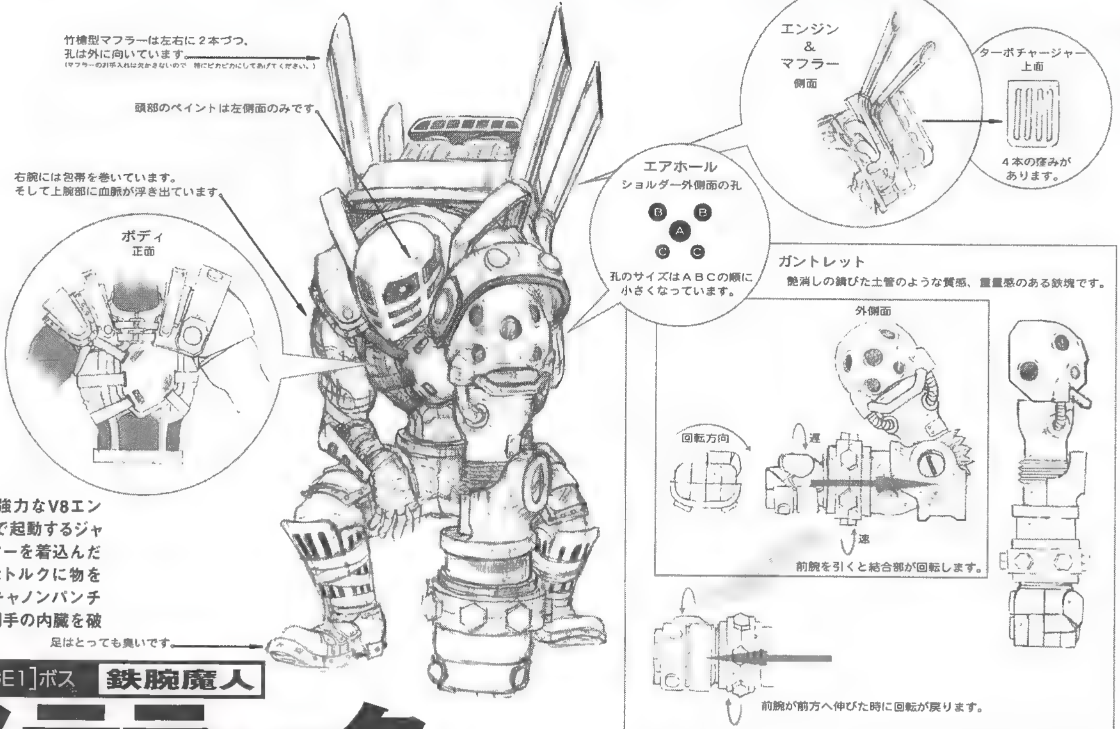
■開発より一言■

自らを拘束し、顔を隠す事で世間と隔たっている彼の背中にある十字は、古傷を覆うもの。無理やりにでも引っぺがそうとすると、全身みじん切りの刑に処せられるでしょう。それ程までに潔癖な彼をどうぞ夜呂紫紅。(YUKINARI・Z)



■開発より一言■

細身な体でどこにそんなビッグな車を持ち上げる力が隠されてるのか! これはきっと東洋の神秘に違いない! ……であってほしい! でないとハイカラーなレザーシャツに龍の刺繍を施してる意味がないかと…。(YUKINARI・Z)



全身を強力なV8エンジンで起動するジャンクアーマーを着込んだ男。巨大なトルクに物をいわせたキャノンパンチは一撃で相手の内臓を破壊する。

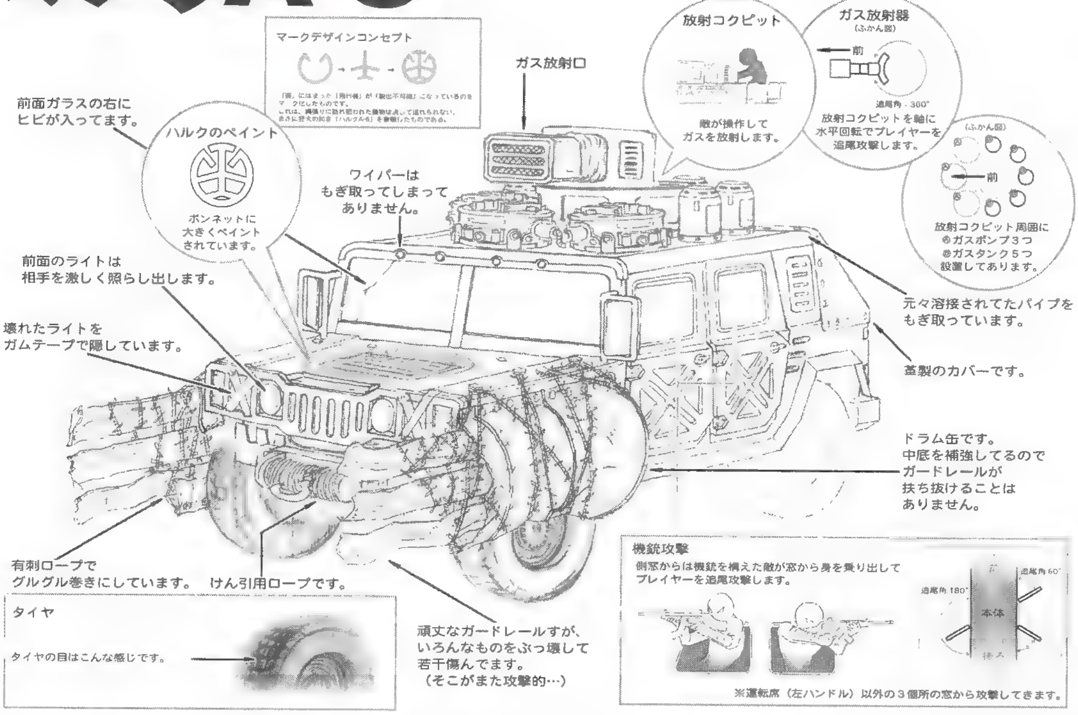
[STAGE1]ボス **鉄腕魔人**

ステラーク

[STAGE2]ボス **暴虐四輪**

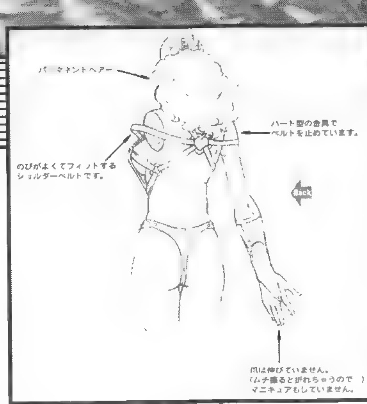
ハルクA-6

重装甲ビークル。本来セクター7治安維持部隊の備品であったものをマッシブたちが入手し、好き勝手に改造を施した。



■設定資料集

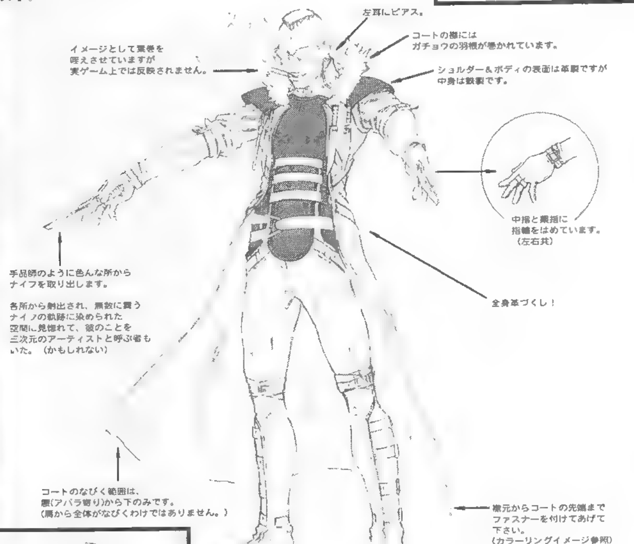
デモリッシュフィスト



[STAGE3]ボス 漆黒斬風

スパイク

エグザイルの渉外担当。ボァ付きの黒革コートを着込んだ伊達な黒人。エンゾとの戦いはきっと雅な感じになるはず。針のようなナイフを無数に射出し、攻撃してくる。絶え間なく迸るナイフは、ほとんどビーム攻撃。





マッシブたちを率いる女王。ハイパーセクシーな格好をしている。電撃ムチをふるい、相手をショックで麻痺させてからじっくりいたぶるのが好きなタイプ。スパイクと「イイ仲」なのかは、現在調査中。

[STAGE3]中ボス 電妖毒姫

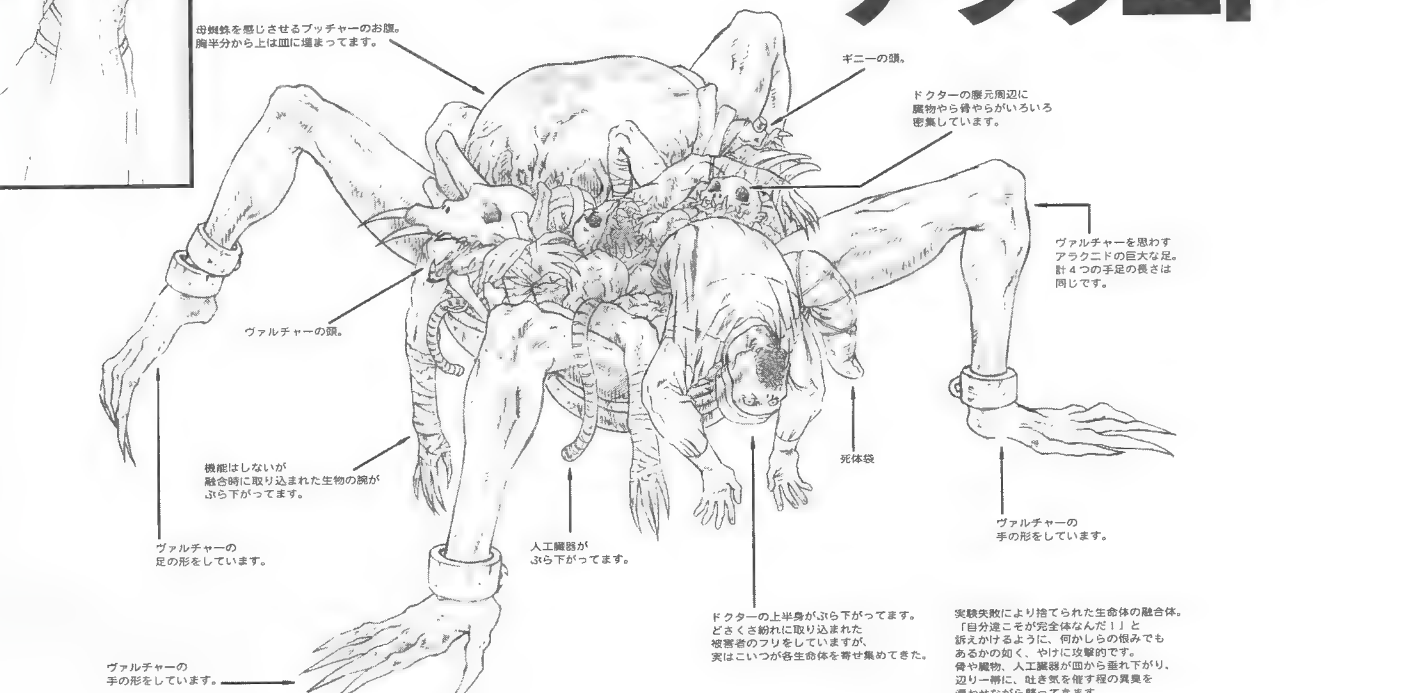
ヴァニティ



メトセラ工学研究所で作られた失敗作たちが各々集合して、あたかも1体の生物のようにふるまうメタ個体生物。ドクターをメインコアとして、まるでゴキブリのような行動をとる。

[STAGE4]中ボス 呪怨肉蟲

アラクニド

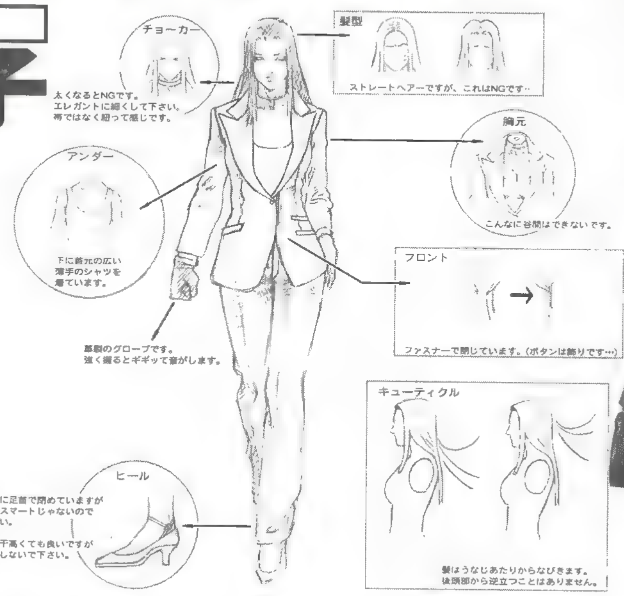


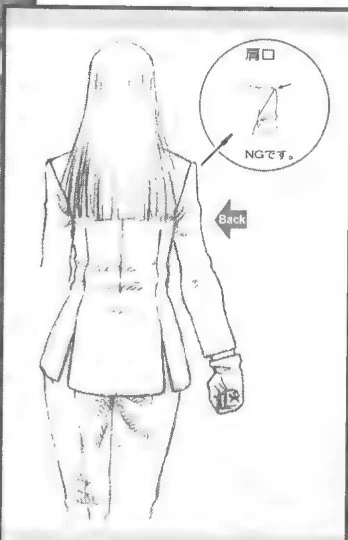
DEMOLISHFIST [Graphic Arts]

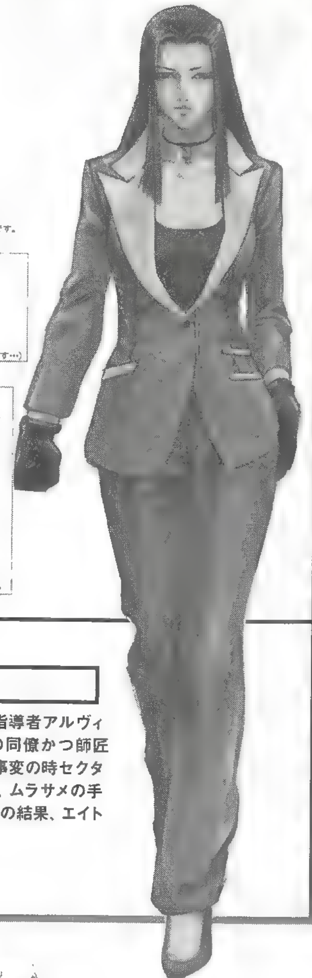
[STAGE4]ボス　拳聖女王

神呪麗子

メトセラ生体工学研究所の所長。プロテセル使用中の事故で死んだが、自ら開発したプロテセルによって、死にながら生きている。プロテセルの力で驚異的な戦闘能力を有している格闘女王。ケイン・ムラサメの愛人で、ゾンビ化したことにより愛情が薄れることはない。





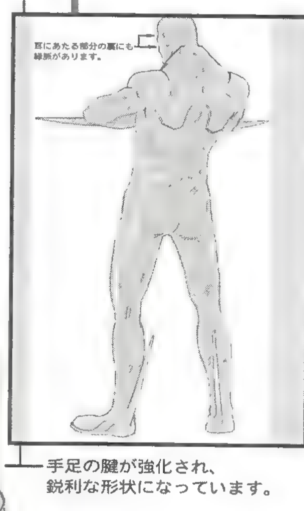


[STAGE5]ボス　終末導者

エイト

かつてのミッショナリーズの指導者アルヴィンのなれの果て。エンゾの同僚かつ師匠(メンター)でもあった。スパイド事変の時セクター7を襲撃し行方不明となったが、ムラサメの手によりプロテセル蘇生される。その結果、エイトとなる。







Alvin

アルヴィン

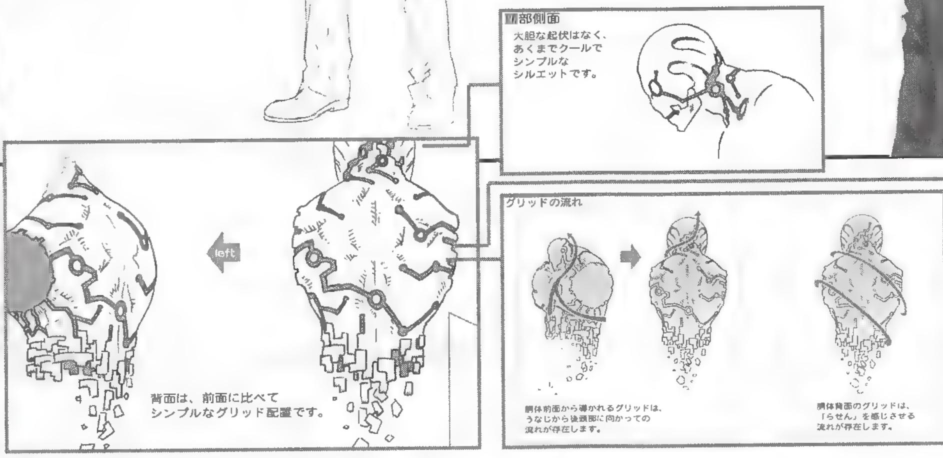
LAST BOSS 上院議員

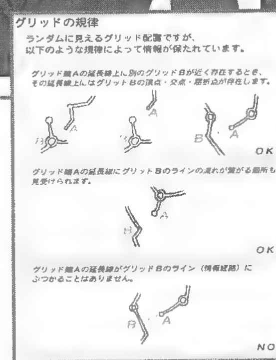
ケイン・ムラサメ



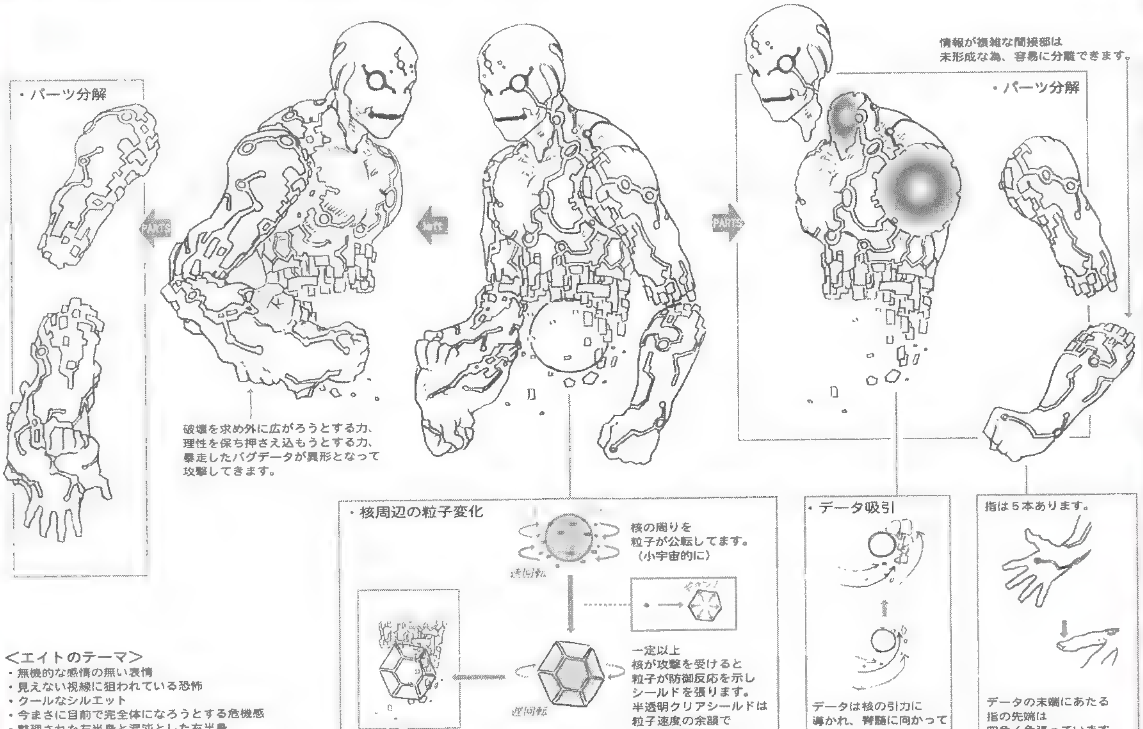
米議会の上院議員だったが、「殺戮による人類の淘汰と進化」の思想のため、人類に反旗を翻す。神呪麗子の手によって完成体となった「プロテセル」で強化されているため、格闘性能が異常に高い。ラスト、主人公たちに敗れまいと「プロテセル」を大量投与したため、人格を失い最終ボス「8」となる。







滅亡幻視 8



<エイトのテーマ>
- 無機的な感情の無い表情
- 見えない視線に狙われている恐怖
- クールなシルエット
- 今まさに目前で完全体になろうとする危機感
- 整理された左半身と混沌とした右半身
  （自ら理性と暴虐を操りきれてない）

ゲームメーカーの気軽なコメント、読めます。

GAME MAKER Now!!

さて今月の質問は、富山県　夜杯揺音さんからの質問で、「皆さんの着メロを教えてください！」です。
着メロって、その人の趣味や指向性が見えて面白いですよね。まぁ、プライベートだけでなく仕事でも使っていることも多いから、無音＋バイブレーションの人もいるのはご愛敬ってことで。
あと、あんまり大きく打ち出していませんでしたが、質問が採用された方には、アルカディア特製のQUOカードをお贈りしています。メーカーさんや編集部にちょっと聞いてみたいことがあったら、当コーナーまで質問をお寄せください。よろしくお願いしま～す。

---

cave　ケイブ　広報K

残る暑さもなんのその！　携帯サイト「ゲー横」ではFOMA対応、お試し通信対戦、大往生＆ケツイ後編などなど最強アプリが目白押しっ！　ガンガン遊んでちょ。
さて、エスプガルーダの基板が当たるキャンペーンはもう応募したかな？　9/30〆切るぞう!!

http://www.cave.co.jp/

とべとべおねいさん

KONAMI　コナミマーケティング　横山

みなさん、ⅡDXライブへたくさんのご応募ありがとうございました！　こんなに多く応募が来るとは、ほんとにもうビックリです！　当たってライブに来られる方は存分に楽しんでください！
(私も楽しんじゃうぅ～!!)

http://www.konami.co.jp/

必殺仕事人のテーマです

彩京 AMUSEMENT WORKS PSIKYO　クロスノーツ　アドンとサムソン

長き沈黙をやぶり、漢のゲームが発射準備完了！
迸るメンズビームの滾りを君は知るか、汁か！
漢の園 其の壱
http://www.gae.co.jp/game/choaniki/
漢の園 其の弐
http://www.chouaniki.com/

http://shop.x-nauts.co.jp/

In the name of Strikersを某所でGET！

SNK PLAYMORE　プレイモア　yuzuko

当社のコミュニティサイトSNK WORLDへ沢山イラスト投稿頂き、誠に有難うございました。いい作品ばかりで選考がたいへんっ！　オリジナルグッズのユサ・キーホルダーも好評でしたし、今後の企画もお楽しみに♪　登録がまだの方はhttp://www.snkworld.com/までどうぞ～。

http://www.snkplaymore.co.jp

Avril LavigneのComplicated

AIKY

2塔だて、3塔だてができるようになったら ぜひ4塔だてに挑戦して下さい。どこでも2色同時発火ができます。いつでも2色で敵をたおせたら、マスタークラスですネ。
2003年8月.
Moo仁井谷

http://www.aiky.net/

着メロは騒々しいので、昔懐かしい電話のベル音を使ってます。おじさんですから。

SUCCESS　サクセス　広報　英&B

このコメントを書かせて頂いている今。
まさに調整に調整を重ね、更なるパワーアップを目指し、ヴァリヴァリ開発中です。
日に日に確実に面白くなっている『PSYVARIAR 2』を見ていて思うこの気持ちの高ぶりを、早く皆様と一緒に感じたく思う今日このごろであります。

http://www.success-corp.co.jp

サンライズ：落ち込んだときは空に向かってロングホーンだ！

OVERWORKS　オーバーワークス　大原

初めまして！　初のアーケードタイトル『ドラゴントレジャー』を開発したおかげで、アルカディアにコメントが書けるなんて、ちょっと感動です。さて、ドラゴントレジャーは既に全国展開中！　新しいタイプのロールプレイング・メダルゲームです！　ぜひお試しください！

http://www.o-works.co.jp/owshp/index.html

振動だけです。お尻がぶるぶるします。

ADORES　アドアーズ　松沼

ふと秋風に誘われて、当社で一番古い現役メダルゲームマシンを調べてみました。一位は『ザ・ダービー・マークⅣ』で、なんと1984年製でした。いやはや何とも古いマシンがまだ遊ばれている、それもメダルのいいところ♪　ちなみに現在も池袋のシグマ1店や新宿のミラノ店で絶賛稼動中です。ぜひどうぞ。

店舗専用HP→http://www.gamefantasia.jp

ジャックポットです。大当たり気分で電話に出ます。

Sammy　サミー　販促GR　川口

もういくつ寝ると第41回アミューズメントマシンショーでありますな。今年のサミーブースはギルティ新作は勿論、期待の新作盛り沢山で皆様をお迎えする所存であるため、私は準備でいっぱいいっぱい。お花畑で眠らせて。あと9／13(土)は本誌持参で遊びに来てもらえると、いいことありますわよ。

http://www.sammy.co.jp

バイブ。

CAPCOM　カプコン　東京宣伝チーム　テラ

はじめまして！　あぜりんこに代わりまして、今回より担当となりましたテラです。そして、大変お待たせ致しました！　『機動戦士Zガンダム エゥーゴvs.ティターンズ』の登場です！　9月末の本稼動まであとわずか！　アニメを見直し、プラモを作り、イメージトレーニングを欠かさずに待っててくださいね！

http://www.capcom.co.jp/sf15th/

「スパルタンX」、「ドルアーガ」に「OPA-OPA」！　こんなのばっかり！

---

av　アミューズメントヴィジョン　広報ウエ

巷で絶賛稼動中の『F-ZERO AX』、皆さんインターネットランキングには登録してますか？　パスワードをメモるのがめんどくさいって人、いると思います。僕はカメラつき携帯でパスワード画面を写真に撮って後でメモってます。結構便利ですよ。でも、慌てて撮って手ブレしないようにね！

http://www.f-zero.jp/

着メロは「着信音1」です。そう、「ピリピリピリ」ってやつです。

SUNSOFT　サンソフト　自分の携帯はvodafon　渡部

毎度どーも。サンソフトで～す。さてさて先月号で告知した「i-mode」サイトの方、この号が出るころにはオープンしてるはずですが、いかがでしょう？　みなさん、遊んでいただけましたでしょうか？　まだの方は、ぜひどうぞ。遊んでくれた方は、感想の方お聞かせくださいね。ではー。

http://www.sun-denshi.co.jp/soft/

「いまだに、ドラマ「TRICK」のテーマを使ってます」

G.rev G.REVOLUTION　(有)グレフ　アキラ兄さん

これを書いている時点でDC版『BORDER DOWN』マスターアップ直前！　なわけで……現在修羅場中です。オリジナル要素の追加からロードの速さまで、いい感じで仕上がっております。9／25発売ですので、秋の夜長にぜひ。

それが終わると……次はアーケード？

http://www.grev.co.jp/

不精者なので、本体付属の着信音……。

Alfa System　(株)アルファ・システム　NAOKI

『式神Ⅱ』発売以降、国内のユーザーさんは元より、海外からのメールがたまーに届いてきます。国内限定仕様で作ったつもりだったんですが、意外にも海外でも反響はあるんだなぁ、と感じて嬉しかったりした次第であります。てか、メールをくれた海外の方々は、実際にプレイした事があるのかな、と思ってみたり。

http://www.alfasystem.net/

bondの「Winter」です。メロディがカッコ良い!!

Hitmaker
ヒットメーカー
西村ケンサク（27）

もう8月も終わりですよ。今年は梅雨が長かったせいか、あっという間に夏が終わった感じで、ちょっと寂しい。しかーし、寂しがってもいられませんぞ。秋には待望の『WCCF SERIE A 2002-2003』の稼動がスタート！　秋といってもまだまだ残暑が厳しいころには遊べるようになる（ハズ）なので、期待して待て！

http://www.hitmaker.co.jp/

YMO/ライディーン（普段はマナーモード）

TAKUMI
タクミコーポレーション
只石

アニョハセヨ！　韓国がマイブームなタダイシです。ご存知の方も多いと思いますが、ゲームセンターでパズル『くるくるフィーバー』が好評稼動中です！　回転・対戦が熱いパズルゲームに仕上がっていますので、ぜひ、お友達とご一緒にお遊びください!!

http://www.takumi-net.co.jp/

明日への扉：でも、普段バイブ設定なので聞いた事がありません……。

Seibu KAIHATSU INC.
（有）セイブ開発
「代理5号」

こんにちは。本格的な夏突入前なのに、すでに夏ばてな5号です。現在、新作メダルゲームが香港でロケテスト中なのですが、各国でロケテストをしているとその国ごとのプレイスタイルの違いなどが感じられて楽しいです。発売日などはまだ未定ですが、国内販売もあるかもしれません。その折にはよろしくお願いします。

携帯は持っていないのですが、買ったら『雷電2』のボス曲にしたいです。

Yuki Enterprise
悠紀エンタープライズ
前田　涼

さてそろそろ全貌が明らかになってきた『サムライスピリッツ零』。すでに皆さんの中にはロケテストで目の当たりにした人もいるかもしれませんが、今作のキモはなんといっても"怒り"と"瞑想"。怒りをためて一撃にかけるか、じっと耐えて連続技にかけるか。この両極のシステムを使いこなすことが勝利のカギです。そしてまだ見ぬ隠し要素も……ある？

http://www.yuki-web.co.jp/

「LOVE始めました」by Mr.Children ミスチル好きなので……(^^;

TECMO
テクモ
つっちー

夏休みももう終わり!?　1年って早いのね……としみじみしてるうちに、もうすぐゲームショウの季節です♪（AMショーじゃなくてスミマセン（汗））テクモは『零～紅い蝶～』をはじめ『NINJA GAIDEN』を出展予定です。お楽しみに！　新作発表もあるかも～～～!?

http://www.tecmo.co.jp

明日への扉（I wish）

SEGA®
セガ
AMパブリシティ企画室
田中

9月13日(土)は「アミューズメントマシンショー」の一般公開日です。今回もいくつかの話題作を出展致しますので、出展タイトルは各開発スタジオのコーナーをご覧ください。毎度、好評のステージイベントも盛りだくさんの内容を盛り込んでおりますので、セガブースへのご来場。お待ちしております。

http://sega.jp/joypolis/tokyo.html

当然、『モバってますか～っ(^o^)ノ』ですよね、伊藤さん。

WOW ENTERTAINMENT
ワウ エンターテイメント
広報
Kaz

家庭用の開発が一段落して、アーケード版の開発が急加速!!　岩鬼の悪球打ちや、殿馬の白鳥の湖、水原勇気のドリームボールなど、秘打秘球が完全再現!!　アーケード版のオリジナルのカードを使った部分の情報はJAMMAショーではお知らせできると思います。楽しみにしていてください。

http://www.wow-ent.co.jp

じりりりりりりんっ！

namco
ナムコ
新井

キレンジャーといえば「タイ」。ハットリくんといえば「ござる」。コロ助といえば「ナリ」。そして、「和田ドン」といえば「だドン！」。やはり、語尾に「だドン！」は辛いだろ。擬音だし。あ、ウメさんといえば「にくいよっ！」だけど、これは使い方が違うよな。単なる口癖だからな。とりあえず『太鼓の達人5』は今秋登場だドン！　やはり無理あるな。

http://www.namco.co.jp/

着メロは無し。バイブレーション機能しか使ってないから。

SEGA-AM2 Co.,LTD.
SEGA-AM2
たくあん

こんにちは！　このたび、SEGA-AM2の新社長として、片岡洋が就任いたしました。ネット等でご存知かもしれませんが、東京ジョイポリスにて就任記念パーティー「片岡祭」を開催しました。無事に新社長は『VF4エボ』と『MJ』の社長称号をゲットしました（笑）。社長に昇格のムービーはHPにて公開中！

http://www.sega-am2.co.jp/

『セガ四人打ち麻雀MJ』の「MJ-対局-」です。

Warashi Inc.
童
佐々木

『兎-野性の闘牌-山城麻雀編』イラストコンテストに多数のご応募を頂きましてありがとうございました。伊藤先生をはじめとして関係者一同感激しております。ちなみに「伊藤誠賞」の単行本セットは1冊ごとに表紙のキャラクターのデフォルメイラスト入りで兎ファンにはたまらないお宝！　うらやましい。

http://www.warashi.co.jp/

スターウォーズ

NOISE FACTORY
ノイズファクトリー
by 現場の代弁者

忙しさに変わり無し！！！！
気分は「時間よ止まれ！」ズバリ。
いっぱい、いっぱいです……。

http://www.noise.co.jp/

「ルパン三世」のテーマ！

メカトロ
セガ
メカトロ研究開発部
パブ　Taki

この夏の一押しは、オーバーワークスと共同開発した『ドラゴントレジャー』（DT）。プッシャーメダル初のRPGは、現在全国のアミューズメント施設にて、大好評稼動中！　裏話を一つ。筐体上のドラゴン、これはスタッフがフィリピンで作ってきたものなんです。巨大ドラゴンにもご注目くださいね(^o^)

http://www.sega-mechatro.com/

「one two three」。いつもミスチルです。

質問箱コーナー

投稿コーナーに投稿したいけど、掲載される倍率はどれぐらいなんですか？（新潟県　コメッ娘さん）

A-Fro担当のマコール高橋に聞いてみましょう。

高橋　月ごとにばらつきはあるけど、単純に投稿数から算出した倍率は5倍程度。でも、この数字は1倍に近づけることもできるし、30倍になることもある。

うまい・下手よりもパッション重視なので、勢いや個性を強く感じたり、面白いものやテーマ性があるものは掲載率が高い。逆に、投稿数が多いものは低くなる。今だとポップンやギルティ、IIDXのイラストの人気が高騰中なので、倍率は20倍ぐらい。

楽しいと思うことを、自分テイストで表現してほしい！

〒154-8528
東京都世田谷区若林1-18-10 みかみビル
（株）エンターブレイン アルカディア編集部
「ゲームメーカーNOW！」係

BANPRESTO
バンプレスト
たぐりん

えっ！　もう8月終わり!?　海もプールも花火大会も行ってないのに……。でも、気を取り直して食欲&運動の秋を楽しむぞ♪　という訳で、プライズ景品も運動の秋です。9月上旬に「カプコンギャルズ大運動会フィギュア」が登場！　チアガール姿の春麗や体操服のさくらたちが眩しすぎますっ!!

http://www.banpresto.co.jp/

映画『シカゴ』の「All That Jazz」！　早くDVD出ないかなぁ～。

sega rosso
セガ・ロッソ
ハナ

夏本番！　みなさんはどうお過ごしでしょうか？　暑くて日射病にかかりそうなときは、迷わずゲーセンに行き涼しいクーラーにあたりながら『頭文字D』でヒートアップ！　暑いのか、涼しいのか何なのか。こんな夏の過ごし方いかがでしょうか？　夏といえば忘れ ちゃいけない『SOUL SURFER』！　『頭文字D』『SOUL SURFER』共々よろしく！

http://www.segarosso.com/

着メロはミスチルのHERO。癒されて元気回復！

VISCO®
ビスコ
きむっち

前回の答えです。
上から2段目・前から6文字目　札→机
上から5段目・前から20文字目　札→礼
間偉いの"偉"以上の3点です。みんなは分かったかな？
歯磨いたか？　宿題やったか？　風呂は入れよ！
それではまた次回問題でお会いしましょう♪

http://www.visco.co.jp/

へぇ～

TAITO®
タイトー
松桐坊頭&みう

松：JAMMAショー目前じゃ！　準備に忙しいのう。
み：そうですね～。ところでなにを出展するの？
松：出展その1！　『バトルギア3』の新型を出せるかと。
み：新型！　ステキ!!　内容はなにが変わったの？
松：新規コースや新規クルマが追加されるそうじゃ。
み：楽しみだな～。後は何を出展するの？
松：出展その2！　松桐坊頭の微妙なイベント（笑）。

♪西部警察（会社の人用）　♪サクラサク（……な人用）

NEW DISC REVIEW

アーケードゲーム＆ VGM 関連の最新リリース情報をお届け！

Sana-mode II ～ pop'n music & beatmania moments ～

コナミミュージック／ KOLA-037　9.18 On Sale　¥2,940 (tax in)



01. 今夜、森をぬけて
02. White Eve
03. 真夏の花・真夏の夢
04. une lettle de mon copain
05. rainbow flyer ～ Sana-mode II mix ～
06. NEVER TURN BACK AGAIN
07. Sunny
08. Custom-made Girl ～ NOT FOR SALE! ～
09. THE HEAT
10. 覚めない朝
11. Loveholic
12. 風が吹いたら　全 12 曲

オリジナルアルバムとしては昨年春の"Sanative"以来、1年半ぶりとなる3枚目。"White Eve"や"rainbow flyer"といったお馴染みの楽曲だけでなく、自ら作曲を手掛けた曲や70年代洋楽のカバー曲も収録した意欲作だ。

スペースインベーダー大作戦

東芝 EMI ／ TOCT-25124　7.30 OnSale（発売中）　¥2,800 (tax in)

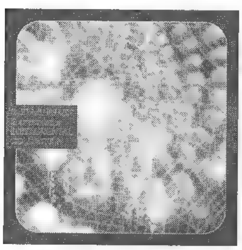


01. BACK IN THE SPACE AGAIN ／ SKETCH SHOW 02. SPACE INVADERS 2003 ／ KEN ISHII vs FLR 03. GAME OVER ／ DIE RAKETEN vs KAGAMI 04. PHOTOGRAPHY? SERIGRAPHY? ／ TOWA TEI vs SWEET ROBOTS AGAINST THE MACHINE 05. DO U KNOW MY UFO MIX ／ MIJK VAN DIJK vs TOBY 06. INVADE YOURSELF ／ EL-KT VS THE PERFECT FUTURIST 07. THE INVADER WHO LOVED ME MIX ／ TRIPPY-TRAPPER-MUSIC vs ELEKTEL 08. THEME FROM SPACE INVADERS ／ MALAWI ROCKS vs K-SOBAJIMA 09. DEFENDER (EARTH ATTACK REMIX) ／ KO KIMURA vs E-MALE 10. ELEKTRIX (UFO 500 MIX) ／ DJ SHINKAWA vs DJ MASE　ほか、全 14 曲

『スペースインベーダー』誕生25周年を記念したコンピレーションCDだ。参加メンバーが豪華！　テイ・トウワ、ケンイシイ、スケッチショウ（細野晴臣、高橋幸宏）といった面々がゲーム音源をサンプリング、新たな生命を吹き込んでいる。

GUITARFREAKS & drummania INSTRUMENTAL COLLECTION

コナミミュージック／ KOLA-046　9.18 On Sale　¥2,854 (tax in)

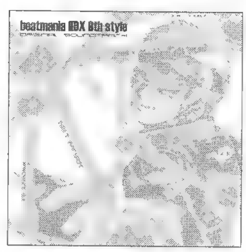


01. MODEL DD3（TYPE 2）02. HYPNOTICA（2003 burst style）03. Riff Riff Orbit 04. CHICAGO BLUE（Long Version）05. SMILE FOR YOU（Super Instrumental Version）06. CAPTAIN' S VOYAGE（Long Version）07. Ska Ska No.1（Original Edition）08. CASSANDRA（Long Version）09. 三毛猫ロック（全開バージョン）10. MAGICAL JET TOUR（Long Version）11. Yellow Panic Time（Full Version）12. COOL JOE（Long Version）13. WILD RIDE（Hi Gain Version）14. 子供の落書き帳（Long Version）　全 14 曲

ギタドラのインスト楽曲からセレクトされたベストアルバムが登場する。古川もとあき氏"CAPTAIN'S VOYAGE"など、人気の楽曲をフルサイズで収録。ドライブ感あふれる曲有りスロー有りクラブ系有りと、幅広いジャンルが楽しめる一枚だ。

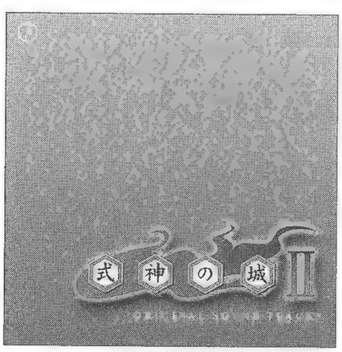
beatmania IIDX 9th style Original Soundtrack

コナミミュージック／KOLA-040～041　9.18 On Sale　¥3,500 (tax in)



（収録順不同）CHARLOTTE、ADVANCE、ECHOES、RISLIM -Remix-、ライオン好き、I Was The One（80's EUROBEAT STYLE）、Let The Snow Paint Me -Y&Co. Remix-、The Biggest Roaster、The end of my spiritually、traces -tracing you mix-、u gotta groove -extend joy style-、Your Body、昭和企業戦士荒山課長、BRIGHTNESS DARKNESS、HYPER EUROBEAT（2DX style）、MARIA（I believe...）、Abyss -The Heavens Remix-、ACT、Distress、Karma、lower world、moon_child ほか、全 66 曲収録

「作り手が楽しむ」というコンセプトの下で制作されたという今作。収録楽曲からその感覚が伝わってくる。また、本作の目玉であるREMIX楽曲がIIDXを新たなステージへと押し上げた。CD限定のスペシャルトラックも6曲収録。



式神の城 II オリジナルサウンドトラック

キッズステーション　9月 OnSale　価格未定　※Web通販のみ

01. Thema Of Shikigami 02. 飛翔 flying 03. 試練 trial 04. 遭遇 encounter 05. 天地 universe 06. 脅威 menace 07. 深淵 abyss 08. 疾風 gale 09. 混沌 chaos 10. 旋風 whirlwind 11. 接近 approach 12. 決意 determination 13. 御剣 miturugi 14. 因果 fate 15. 決戦 final 16. 終焉 end 17. 輪廻 metempsychosis 18. 記憶 memory 19. 00:12 S2MIX 20. 05:27 S2MIX 21. 12:09 S2MIX 22. 18:35 S2MIX 23. 23:05 S2MIX 24. B・G・B-M S2MIX 25. 転生 reborn　全 25 曲

※ジャケットデザインは変更されることがあります。ご了承ください。

シューターのみならず、幅広い層に受け入れられているシューティングゲームのサウンドトラックがリリースされる。浮遊感を味わわせてくれる幻想的なメロディーにはファンが多く、稼働当初からCDリリースを期待する声が高まっていた。まさに待望のリリースということになる。また、前作の曲がリミックスで使われているのも、プレイヤーにはうれしい演出だ。

なお、販売はWebでの通販限定なので、決定し次第、アルファシステム公式のホームページに掲載される予定。購入方法やリリース時期の詳細などは　**http://www.alfasystem.net/**　を参照してほしい。

ゲー事典　うれしいことに、このところ VGM 関連 CD のリリースが増えてきている。新作ゲームタイトルが毎号のように素晴らしい勢いで発表されているし、「スペースインベーダー大作戦」のような企画モノでも魅力的なものが生み出されているから、この好況はまだまだ続くはず。後はお財布の中身や預金残高とこまめに相談して、充実したVGMライフを送っていただきたい。

新連載コラム

どんたんどどたん

ミュージシャンVS.音ゲー（前編）

第四回
Text by SEIYAMA

SEIYAMAプロフィール：『GGX』や『GGXX』でアレンジや作曲を担当。ギルティサウンドを生演奏するために結成された夢のハードロックバンド「A.S.H.」のキーボーディストも務める。

このコーナーでは、SEIYAMA氏への音楽的な質問を受け付けております。eメール（dontan@arcadiamagazine.com）かおハガキで、「どんたんどどたん」係までお寄せください。お待ちしております。

読者の皆さん、お元気ですか？　長かった梅雨もようやく明け、猛暑到来……と思ったら、あっという間の夏休みでしたねー。現在学生の皆さんは、今ごろ宿題に追われているコトでしょう。そんな「夏休みの宿題」を、9月2日にやっていたSEIYAMAです。早くも連載第4回です（余談ですが、15cmも髪を切りました……が、あまり気付いてもらえません）。

さて、先月号のこのページで偉そうに「Rhythm」に関する講釈をたれましたが、皆さんの中で実践してみた方はいらっしゃいますか？　本当にメトロノームを購入したという人は？　「そんなコトしなくても、オレ（ワタシ）は十分！」という、腕に覚えのある音ゲープレイヤーの方もたくさんいらっしゃると思います。何たって天下の「アルカディア」ですから。実はSEIYAMA、あれだけのコトを言って（書いて）おきながら、音ゲーなるものは「パラッパ」シリーズしかやったコトがありません！　本誌にコラムを寄稿している立場として、それではマズイだろうと思い、いそいそとゲーセンに出掛けていきました。ま、ハナシのネタ程度に……くらいの軽い気持ちで。

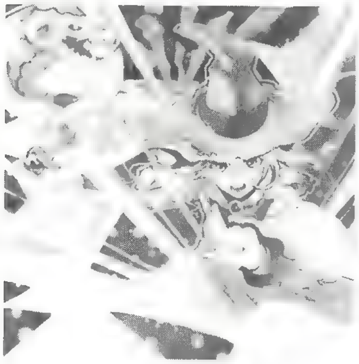
コナミの『ビートマニア』に端を発した音ゲーブーム、相次いでリリースされた以降のゲームについてはもちろん知っています……ええ、『KEYBOARDMANIA』があることも。ということで、迷わず筐体の前へ（笑）。コインを投入して、難易度は「REAL」を選択。「すべての鍵盤を使用？　チョロいもんさ！」で、選曲。「おぉ、ゴダイゴ！　懐かしい！」というコトで“MONKEY MAGIC”。さぁ、いよいよ緊張の初プレイ……。「ギャー!!」　分かってはいたものの、この縦に動く音符（？）はナニ？　タイミング合わねぇー！　音符の色と長さがぁー！　鍵盤のタッチがイヤだー！（←言い訳）……そうこうしているうちに、あっけなく終了。プロのプライドはズタズタに切り裂かれました。

さて、なぜミュージシャンSEIYAMAは、攻略に失敗したのでしょう？　全くの私見ですが、「ミュージシャン」としてのマインドをもって臨んだのが最大の敗因でしょう。やはり「音ゲー」は、あくまでも「音楽を題材にしたゲーム」である、と。それから「間合い」……とでも言ったらいいのか、想定しているタイミングと、ゲーム側の設定の誤差みたいなものがありますね。SEIYAMAと同様に、ミュージシャン業を営んでいる皆さんは、きっと同じ意見・感想を持つはずです。

次回、そのあたりを検証してみようと思います。さて、どうなることやら……。

ゲーマー用語の基礎知識

今月のテーマ『トレーディング・カード・ゲーム』



単なるコレクションでしかなかったトレーディング・カードに、ゲーム的な要素を持たせたカードゲームの総称。Trading Card Game の頭文字を取って、一般的に「TCG」と略されることが多い。

街頭電脳遊戯語録

がいとうでんのうゆうぎごろく

『WCCF』に続き、ファンタジー世界を舞台にした TCG 要素を盛り込んだ最新作『アヴァロンの鍵』がいよいよ登場！　アーケード業界では馴染みが薄い、TCG の世界をちょっとだけご紹介していきますよ。

担当：伊勢猫＆ C-LAN
イラスト：RIF

▼あ行▲

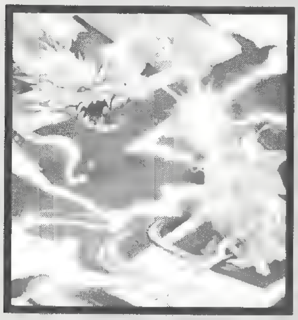
エキスパンション【えきすぱんしょん】expansion
□カード□MTG

「膨張、拡大、発展」を意味する英単語。TCG用語としては、基本のカードセットに追加できる新しい拡張版カードセットを指す。新たな効果を持ったカードの登場に加えて、新規ルールやシステムなどが追加されるため、単なる追加カードにとどまらない、新たなタイプの組み合わせや戦術などが生まれてくる。基本的にプレイヤーとしては歓迎すべき存在だが、あまり乱発されると財政的に厳しい状況へと追い込まれるのも事実。カードのコレクターにとっては、なにかと頭が痛くなる厄介な存在だったりもする。

▼か行▲

コンボ【こんぼ】combo
□テクニック□現象

「コンビネーション」の略語で「組み合わせ」を意味する英単語。対戦格闘用語においては「連続技」を表すが、TCG用語としては「複数のカードが持つ効果によって、ゲーム上で自分が有利な展開を作り出していく行動」のことを指し示す。その中には絶大な効果を発揮する組み合わせもあるが、あまり凝り過ぎるとデッキが思い通りに機能しなくなるので注意が必要。こういった現象を「重くなる」「回らない」などと表現することが多い。



▼さ行▲

スターター【すたーたー】starter
□カード□システム

新規プレイヤー向けに用意された「初期セット」のことを指す言葉。その内容は、ゲームをプレイするために必要なデッキに加え、基本ルールなどが明記された解説書が同梱されている。この初期セットを購入すれば、とりあえずは最低限の環境でゲームがプレイすることができる。これに対して、デッキの構築や改良を目的に用意されたカードパックのことを「ブースター」と呼んで区別するのが一般的。ちなみにアーケードTCG最新作『アヴァロンの鍵』（2003年／ヒットメーカー、セガ）のスターターパックには、レアリティの高いカード（レア・ベリーレア・スーパーレア）が入っておらず、プレイ後の排出カードから入手が可能となっている。

スリーブ【すりーぶ】sleeve
□カード

もともとはレコードを保護するためのジャケットなどを意味した英単語。TCG用語としても、「カード保護を目的とした透明なフィルムケース」全般のことを表す。正式には「カード～」と呼び、手垢や皮脂などによるカード表面の劣化を防ぐことが主な役割となる。これ自体はゲームをプレイするための必須アイテムではないが、トレーディングカードとしての要素を楽しむためには必要不可欠な存在。タイトルごとにカードのサイズ、厚みなどに微妙な違いが見られるため、各メーカーから指定されたオフィシャル品を購入して使うのが望ましい。

▼た行▲

ターン【たーん】turn
□システム

複数のプレイヤー（あるいはCPU）間で、行動できる順番が移っていくゲームルール、あるいは行動可能な順番のことを指し示した用語。このルールを一般に「ターン制」と呼ぶ。二人での対戦形式なら先攻→後攻の順番で、交互に行動を繰り返していく点は戦略シミュレーションなどと同様。ターンの中、定められた行動の順序を「フェイズ」「ステップ」などと呼んで細分化するケースも多い。TCGのムーブメントを作り出した『MTG』以降、デッキを構築してプレイするタイプの対戦型TCGでは、このターン制が幅広く採用されている。

デッキ【でっき】deck
□カード□システム

「トランプの一組」を意味する英単語で、TCG用語としては「ゲームのルールに従って構築、編成されたカード束」のことを指し示す。主な構築ルールとしては、構成枚数と同種カードの制限枚数などがある。前者の構成枚数とは、文字通りに構築ルール上に定められた総枚数のことで、これに組み込める同じ種類のカード枚数の上限が制限枚数となる。これらの構築ルールさえ守っていれば、プレイヤーは手持ちカードで任意に構築していい。その詳細な構成要素のデータ類を料理や薬に見立てて、「レシピ、処方箋」などと比喩的に表現することもある。また、ゲームの勝敗を意識せずにコンボや、特定のテーマに沿って構築された～を「ファン～」とも呼ぶ。

例∨『アヴァロンの鍵』のルールでは、30枚～＋3枚制限が原則となる。



用語の種類　□開発□……開発サイドが元となる用語　□プレイヤー□……一般的なプレイヤー用語／□テクニック□……ゲームにおけるテクニック全般／□システム□……ゲームシステム、ルール全般　□現象□……ゲーム中に起こる現象／□カード□……カードに関連した名称、事柄／□MTG□……『マジック・ザ・ギャザリング』に関連した用語、事柄

ゲー語のツボ

スポーツ選手や車など、さまざまなジャンルのカードを集める楽しみ。TCG（トレーディングカードゲーム）自体は古くからあるもので、そのカードを使って自分が構築したデッキを持ち寄り、対戦して遊ぶという、現在のTCGの基本形をつくり上げたのが1993年に登場した『マジック：ザ・ギャザリング（MTG）』である。最近はテレビCMが流れているので、名前くらいはご存知の方もいるだろう。『MTG』が優れている点は、ルールが非常に洗練されたものであること、そして一定のスパンで新しいカードセットが作られるため、プレイがマンネリ化することなく、いつでも新鮮な気分でプレイできるという2点。最初に登場したカードの種類のみで構成された[illegible]と呼ばれる数百枚のカードのほか、約1年周期で基本セット以上の種類がある[illegible]も登場する。[illegible]が、プレイヤーが使えるカードは常に1000枚以上あり、デッキタイプやコンセプトもそれこそ無限にある。世界大会や複数のタイトルが年に何度も開催され、上位入賞できれば賞金も出るという認知度の高さなのだ。

アーケードでは初のMTGタイプのTCGを取り入れた『アヴァロンの鍵』のカードは100枚。当社にも魅力的な拡張セットが登場し、今後末永く稼働することを願いたい。



トレード【とれーど】trade

□TCG

自分が所持しているカードを、他人の持つ別のカードまたは等価値の金品と交換すること。自分だけで引いたカードでは、その内容にどうしても偏りが出てしまうのがTCGの性。～をすれば、効率よくカードを集めていける。お互いの価値観が合致しさえすれば、レアリティの異なるカード同士の～が成立することも往々にしてある。逆に言うならば、同レアリティだからといって、必ずしも1対1の～が成立するとは限らないということだ。レアリティ以外に大きな意味を持つのが、実戦での強さだ。イラストに人気が集まる場合などもあり、価値が変動する要素はさまざまである。



▼は行▲

フォイルカード【ふぉいるかーど】foil card

□TCG

主にレアリティの高いカードに採用される箔押しカードで、『WCCF』ではキラカードと呼ばれる。ホログラム処理などによって光り輝きカード自体も強力なものが多いため、需要が高い。多湿な場所に長時間置いておくと、反り返ってしまうので扱いには注意したいところ。『WCCF』の場合、5種類の～があり、『アヴァロンの鍵』の場合はレア以上が～で、レアリティが高くなるに従って、光る部分が増えていく。『MTG』ではレアリティではなく、すべてのカードに通常版とフォイル版が存在している。

▼ま行▲

回る【まわる】circulate

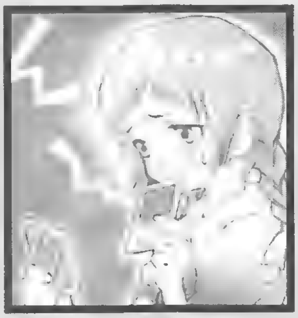
□TCG□プレイヤー

デッキがうまく機能すること。ドロー（カードを引くこと）運にも左右されるが、始めからしっかり～ように、バランスを考えてデッキを構築することが大事である。「大量にカードをドロー」「ある条件のカードを山から探す」などの機能のカードを組み込み、デッキを高速で循環させる仕組みを作ることで、意図的にデッキの回転を早くすること、またはそのデッキ・コンセプトに沿うプレイングを指して、「回す」と表現されることもある。

メタゲーム【めたげーむ】METAGAME

□MTG□ゲーム

『MTG』の創始者、リチャード・ガーフィールド氏が生み出したとされる造語で、周囲のデッキ勢力分布を考慮し、どんなカード、およびデッキを選択するべきかという、プレイ以前の戦略を意味している。この概念は、対戦格闘ゲームの大会などにおいても、参加者は自然に考えることである。例えば『バーチャファイター4EVO』（2002年／セガAM2）で「今回の大会はアキラ多そうだからアオイで出よう」と考えた……簡単に言えばこれが～である。『ストリートファイターII』（1991年／カプコン）なら、ガイル、ダルシム、春麗の3強による～であり、リュウやザンギエフは～外のキャラ、という言い方ができる。～という言葉の功績は、それが持つ意味ではなく、一言ですべてを表現したという事実そのものに他ならない。まさにコロンブスの卵的な言葉といえる。



▼ら行▲

リソース【りそーす】resorce

□ゲーム

直訳すると「資源」。TCGに限らずゲーム全般において、プレイヤーが活用でき、かつ何らかの要因で変動する「要素」すべてを指す。『アヴァロンの鍵』でいえば、まず「手札」と「ライフ」「デッキ」「捨て札」。加えて「制限タイム」「配置モンスター」「残りクレジット」が～に当たる。例えば、空地にモンスターを配置した場合なら、「手札1枚」という～を、「配置モンスター1体」という～に変換したことになる。侵略戦闘で30ダメージを与えて耐久値15のモンスターを破ったなら、「モンスター1枚（＋戦闘支援1枚）」を「配置モンスター1体」と「2ライフ」に変換している　こうした～の変換が何度も行なわれ、最終的に一番効率がよかった者が勝利するわけである。ただし、いくらカードを引きまくり、捨て札を充実させても、ライフが無くなれば負けである。～の種類によってゲーム内での重要度は当然ながら異なっている。

レアリティ【れありてぃ】rarerity

□TCG

カードの稀少度を示す言葉。呼び方はゲームによって異なり、『WCCF』では「レギュラー（白）」、「スペシャル（黒）」、「レア（キラ）」の3段階。『アヴァロンの鍵』では「コモン」、「アンコモン」、「レア」、「ベリーレア」、「スーパーレア」の5段階がある。原則として、～が高いカードほど価値があり、また強力な効果を持つ。しかし、中には只にもつかない効果のゴミレアも存在し、同～のカードにも大きな格差が生じている。逆に需要が高いカードは低～でも価値が高まるわけで、額面どおりの～、実用面での～という二つの側面こそが、トレードの妙味というべきだろうか。

用語の種類　記号表記の種類と意味：㊐……同義語を表します。■……類義語を表します。／㊆……対義語を表します。／例>……使用例題を表します

また、解説している用語が複数の意味や解釈を持っている場合、文頭に「①～、②～」といった丸数字を用いることで区分。それぞれ内容を分けて解説していくものとしています。

まじかる 猛者通信 第8発

冷闘! 池袋アイスクリームシティ

発行　2003年9月30日

迷宮島2003

ケソ　た、た、トゥワイフェんDA－!!

まさ　どうしたケソや。そんなにタケシ・フゥジオカ(タとフにアクセント)ばりのガニ股で駆けて来るとは。

ケソ　こ、このチラシを見てつかぁさい。今度のナムコの新作は、何と"アイスゲー"らしいですよ!

まさ　ホムフ……『アイスクリームシティ』とな。シティと付くからには、当然『メトロシティ』や『バトルシティ』(FC版)の続編と考えて相違ないのかね君。

ケソ　ウィ、ムシュー。

でそ　待てぇぇい!　そいつはゲームじゃねえ。『アイスクリームシティ』は、ナムコが運営する池袋ナンジャタウンに登場した新アトラクションだ。

ケソ　なあんだ。

でそ　世界各地津々浦々の名物アイスを集結させ"新感覚&未体験"のアイスを食べさせてあげようじゃねえかへイ!　というのがこのフードテーマパークのウリだ。

まさ　『クリムゾンシティ』とやら、なかなか面白そうっぺれ～。まあ、ナンジャタウンはナムコが経営している上にゲーセンも入っているから、アルカディアの守備範囲ということで、いっちょ取材と称してかっ喰らってみる我等かな。

ケソ　いかいでか!

でそ　なんか、デジャヴを感じさせるような導入だな……。



てなわけで、光の速さで取材に行く猛者軍団。男三人で浮かれとるのう。

オールモウストコウルダーズ

まさ　そんなこんなで、約6年ぶりに池袋に足を運んでみた我であるが……。

ケソ　僕なんてGHQが占領政策を解いてから初めてです。

でそ　嘘付けてめーら。去年もこの時期、『餃子スタジアム』の取材で来たじゃねえか。

ケソ　ばれてましたか。

でそ　しかし、今回の取材は気合入ってるぜ俺様はよォ。なんたって、アルカディアの甘部部長だからな。甘味を食わせりゃ魔法界で俺の右に出

最近は妙にニューゲームのラインナップが増加し、思わずジゴウしたると叫ばざるを得ない麦っ子の我々であるが、荒涼たる三軒茶屋の地で、マシンガン片手に平成ミッドナイドレジスタンス気取りの日々であった。

担当：ジ☆タップセ
(C・LAN&田渕健康／Trick Star)
イラスト：天野シロ

登場人物紹介

C・LAN（通称まさ）



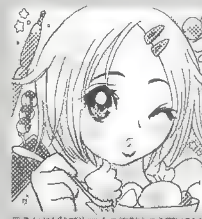
いつも懐にダイナマイト(ウェポンゲージ三つ使用)を忍ばせているクラックダウナー2003。今年のトクジェロ一夏の陣では、惑星破壊スイッチの稼動を4回防ぐ功績を見せ、大魔司教の座を得る。

編集でそ（通称しもでん）



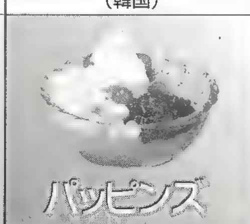
勢いで買ったつもりの激安980円ソフトが、レジに持っていったら「3,000円でございます」と言われるも、オトナのプライドが邪魔をして「やっぱいいです」と断れなかった涙の将。

田渕健康（通称ケソ）



言うなれば「アルマナの奇跡」の1面VGMなみの寂寥感を漂わせたトゥルーシャバ僧。国の権力を握った暁には、ネットゲームのアイテムをリアルマネーで取引する輩をゲッター炉の炉心に放り込むのが夢。

必見! こいつがアイスクロスレビューDA!

店名	天文館むじゃき（鹿児島）	オリエンタルの青い月（トルコ）	梁の家（韓国）	ビッグディップ（沖縄）	ショラーショップ（ドイツ）
アイス	 氷白熊	 ドンドルマ	 パッピンズ	 BigDipアドベンチャー	 クープコンビネーション
ケソ	人生に於いてどのような栄誉を受けようとも「氷白熊を食さない人生は意味を持たない」とまで言い切れる逸品。「人類の歴史は全て氷白熊のためにあった」と言っても差し支えないだろう。	店の名前はどこぞの秘密結社を彷彿とさせるが、味のほうは威風堂々典型的正統派バニラアイス。しかし、弾力性のある食感のため、既存のアイスとは違った口あたりを楽しめる。	20種類の穀物を轢いた"ミスカル"という、ミスリルっぺえ粉末が"きなこ"テイストを醸し出す。アイスというより"あんみつ"寄りの一品。辛い韓国料理には合うかもしれにゃい。	沖縄で採れる特産品を使った各種アイスが盛りこんであり、バラエティ性&ボリュームは十分。ただし、一人で食らうのはその名の通りアドベンチャーなので、複数で攻略するとよい。	テクノの本場、ドイツからやってきたアイスだけあって、ロジカルかつインテリジェンスに溢れた味わい。というか、ぶっちゃけ"何だか上品な味がするでゴワス"って感じでしたよ。
マサ	ぶっちゃけ練乳のカキ氷なのだが、その濃厚な味といい、独自の製法で作られた氷の食感といい匠の域に達している。その後コンビニで白熊アイスを買って食べてみたが、まあ、全然違いました。	ネットリとした味わいとコクが楽しめる伝統的なアイスクリーム。味がよろしいのはもちろんだが、店員さんのパフォーマンスがかなりイケティール公爵ハリケーン。分かっていてもビビリー択。	餡子にフルーツ、牛皮といった具材てんこ盛りのカクゴール。これを豪快に混ぜて食べる、あんみつにかなり近しい甘味。ちょっと水っぽい感じがしたが、サラサラ流し込めるので逆にいいかも。	お店イチオシのBigDipアドベンチャーは黒糖や紫イモ、マンゴーなど、計6種の沖縄名産アイスをゴッテリ詰め込んだパフェ風味。一人でペロリスというのは無謀番長確定、二人でも辛いかな。	独で最大級のシェアを持つこのクープアイシュ、濃厚でまろやか、それでいて後味もスッキリ!　正直我好味であるが、最後だったため、食す前から甘味が口に残っていたのがザネン・ム・ネーン。
でそ	ここで本物を食ってしまったら最後、ペディグリーチャムの味を覚えてしまった猫のように、この氷白熊以外は食えねぇ。余裕で大サイズもペロリーヌな案配は危険すぎるうまさ!	のび～るアイス、ドンドルマである。アイスを手渡す際のパフォーマンスも雰囲気満点。そういった意味でもナンジャで食うためにあるようなもの。当然、シンプルかつ濃密な味も満点で、イチオシ!	さまざまな種類の具がトッピングされ、それらを食う前に混ぜ合わせるのが公式ルールだが、かわいい盛り付けが台無しになるのが無念。あと、きな粉が好きじゃないとけっこう厳しい味。覚悟して食せ。	ブレランの蕎麦屋のオヤジよろしく、1コで十分よ1コで!と叫びたくなるほどの圧倒的な物量。多人数プレイ推奨である。あ、南国系の味覚が苦手な人は厳しいかも。	店主オススメのストロベリーソルベ(果肉58%)は伊達じゃねぇ。甘さはひかえめ、男衆でも10個はイケ～ル男爵。ほかのメニューも甘さは控えめだが、キモの脂肪分は十分堪能できる。

猛者語録　あれれぇ?　裏闘劇の結果は!?　と肩すかしをくらったそこのチミ、そう君だ。次号でキッチリ後編を掲載するからしんぱいごむよう。しもでんがアイス食いてぇから1回お休み!　なんてことを言ったから今回掲載されていないわけではないということを、ここに書き記しておく。ホントだってば!

るものはいねえぜ!

まさ　ホムフ。そりゃあ、まったく今回の取材はうってつけ蔵って感じさな。

ケソ　けど、やっぱり婦女子が多いですなあ。あと、子ぜル連れやカップルとか。

まさ　確かに餃子もアイスも性別年齢層を問わず愛好されているが、アイスの場合は猛烈に歓迎する層が存在してお るからのう。

でそ　ま、俺らみたいに野郎だけで来てるからといって、味は変わりはしねーよ。おら、とっとと力ッ食らうぞ!

ダップセ　ぽK!



日本中の名物アイスを、お手軽にチョイスしてイーティングできるぞ。

アイス東京ばばんがBANG外地

ケソ　おいどんが気になっているのは、天文館むじゃきの〝氷白熊〟でゴワス。

まさ　ムス。店舗にもホワイトグリズルが前面に押し出され、まさしくモセル推薦の品といえるだろう。

でそ　要はコンビニでも売ってるかき氷だろ?　とりあえず食ってみようぜ。

一同　ムシャス(試食)。

ケソ　ンマーイ!

でそ　これは……なんというか……今まで食べてきたかき氷とはレベルが違うな。

まさ　氷のシャリシャリ感もともかくとして、口当たりまろやかなほどよい甘さ。もしもクマプソにコレを与えたら、ハチミツなんぞ放り出して、腹が下り続けるまで食べ続けるであろう。

でそ　コイツは危険すぎる。むじゃきの〝氷白熊〟を食っちまったら、ほかのかき氷なんて食えねえよ。

まさ　グリズル愛好家ならずとも、オススメの逸品といえるさな。



カキ氷の常識を覆すクオリティの〝氷白熊〟。人類の英知が詰まった傑作だ。

戦い終わって～神々の黄昏～

まさ　いやあ、食いに食ったり喰らいも喰らったりという感じさなあ。

でそ　さすがの甘部部長も、これだけ食えば満足だぜ。

ケソ　タフガイ揃いの我々の胃袋をコレだけ満足させられるとは、アイスクリームシティ侮り難しって感じっスね。

まさ　餃子スタジアムは日本国内限定のセレクションだったが、今回のアイスクリームシティは言わば世界選抜。まさに食は国境を越えるといったところか。

ケソ　たとえ言葉は分からなくとも、俺たちはアイスを通じて分かり合えるって奴ですNE!

でそ　おお、たまには良いこと言うじゃねえか。

ケソ　これがホントの〝人類愛ッス(SG)〟なんつったりー!

でそ　プ八寒ッ!

まさ　最後に心地よく冷えたところで、この足で餃子スタジアムに寄って、いっちょ2003年版名物餃子をカッ食らっていくっぺれ～。

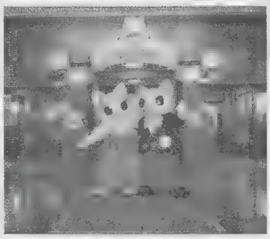
ケソ　ラジャゥ!　ジ☆!

まさ　ダップセ!

(つづく)



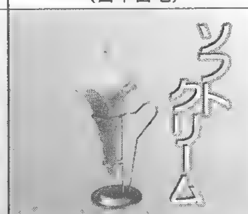




住所:東京都豊島区東池袋三丁目
サンシャインシティ・ワールドインポートマートビル2・3階(入園ゲート:2階)
電話:03-5950-0765
営業時間:10:00~22:00(最終入園は閉園の1時間前まで)/年中無休

室内テーマパークとあなどることなかれ。1、2回行っただけでは到底遊びつくせないほど、魅力あふれる"遊び"が詰まった空間なのだ。ゲーマーならハマる遊びと食が詰まっているので、複数名で行くことをオススメする。毎号本誌でもフリーパスチケットを提供してもらっているので、気になる人は即応募しよう(プレゼントページは48ページ)。

また、甘党ならアイスクリームシティだけでなく、プリンガーデン(9/30まで開催)も要チェック!　ただし、後日体脂肪が5%は跳ね上がる覚悟だけはしておけよ(実話)。

店名	オーベルジュ・ドゥ・ヒゲ	ソフトクリームBAR	ネオシティングルーム	カップアイス博物館
	(長野県)	(日本各地)	(東京)	(全世界各地)
アイス				
ケソ	野菜とアイスをミックスさせたヘルシーな味わい。練り込まれた食材がダイレクトに味に反映しているところは。まさに職人芸。ホウレンソウやイモアイスという変り種も試してみなっせ。	極めてスタンダードな作りのソフトクリームだが、小手先だけではない正統派ならではのコク、クリーミーさがグンバツにイケ、ティール。だれもが安心して楽しめる味といえましょう。	ほかほかの揚げパンにアイスを挟んだ変り種。揚げパンのシャリッとした食感と、まろやかにとろけるアイスのコンビネーションは絶妙。ただし、早く食べないと溶けるのが唯一の難点。	オイドンが選んだのは、地元・長崎名物のざぼんアイス。変に冒険しなかった分、安定した味わいが楽しめた。郷里の味わいを遠く離れた帝都の地で味わってみるのも一興だと思いましつ。
マサ	フランス料理の手法を採り入れたという、一風変わったアイス。高原の涼風が吹き抜ける感じがあったりなかったりするが、好みが分かれそう。オススメは新鮮な果実を添えたブルーベリーアイス。	全国各地から、ご当地ご自慢のソフトクリームを20種類も集めた店舗。品揃えの豊富さもあり、取材当日は一番人気!　我が食したのは唐辛子アイス。ゲテモノ感漂うも、実はかなり、う、めい!	(コッペパン+フランスパン)÷2といった感じの堅めのパンにアイスを挟み、生クリームやチョコでトッピング。ガッツリ派の我としてはイチオシーンなブツである。これは相当気に入ったさね。	全国津々浦々のカップアイスがぐっちゃりと売られている。おもむろに手に取った"鯨アイス"を食してみたところ、アイスが解けた後、舌の上にビーフジャーキーの破片みたいのが残りました。
でそ	おフランスのシェフが作る高原のサラダアイス。しかしシビリアンのあっしの口にはお上品すぎたようで、どうもしっくりこなかった。単品ではなく、コース料理の後とかなら成立するのかもしれない。	20種類全部食うつもりだったが、二人に止められ断念。一部冒険している唐辛子や山葵もうまい。メニューから味は想像できるが、想像より味のクオリティが高いのが人気の秘訣と見た。	中のアイスが良い意味で予想外!　溶けかかったアイスは舌触りが良好。パンと絡まって絶妙な食感を楽しめることを保証する。惜しむらくは、手がベトベトになり食いづらいってこと。味は満点。	380種ほどのアイスの中から選んだのは、焼きナス。絶妙に焦げた焼きナスの味が再現されていたが……やっぱ焼きナスはショウガ醤油で食うのがいいと再認識。でも、鯨味よりはいいと思うがどうか?



ホームページ「BACKFIRE」
アドレス：http://www.wai2.jp/~masaki/



masaki

こんにちは、masakiです。昨年末よりフリーの自称イラストレーターとして活動しています。「アヴァロンの鍵」のイラストも描いてますので、探してみてください。「ワルキューレの伝説」は子供のころに近所の駄菓子屋でよくやってました。思い出深いゲームです。HPには随時作品を掲載していきますので、遊びに来て下さいね。

●今号のテーマ

「ワルキューレの伝説」

Pandora Charatte 改
（パンドラキャラット・カイ）

このコーナーは、一つのゲームをテーマに、二人の作家さんがそれぞれキャラクターを創作・アレンジしてもらうコーナーです。「このキャラいい！」「このキャラ買った！」という応援、連絡は編集部まで。

ホームページ「稲穂劇場」
アドレス：http://www.xt.sakura.ne.jp/%7Einaho/



稲穂隊長

ワルキューレのデザインはとてもかわいくて好きなのですが　なかなか新作が出てこないシリーズなんですよね　ひそかに期待しているのですけど…もし3D化リデザインする際には、元のキャッチーさを失わない、さらにかわいらしいワルキューレとなって現役復帰してもらいたいです。



次号予告　次号、一文字蛍先生＆なそう先生登場！　テーマは「サムライスピリッツ」

アルカディア㊤推薦

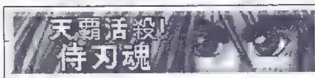
ゲーマー『お気に入り』サイト

Text●Joe／「THE KING OF FIGHTERS」で提案された同窓会ゲームは、後から出る作品ほど熟成されていて遊べるなー、と。

『SNK VS. CAPCOM SVC CHAOS』

待っていた人も多いであろう、「SNK VS. CAPCOM SVC CHAOS」(以下SVC)。まだ、発表されて数カ月しか時間が経過していないが、「SVC」に登場するキャラクターは過去に対戦ゲームなどで登場しているキャラクターがほとんどなので、ネットでキャラ名をキーワード検索するとヒット数が多い。すでに稼働中ということもあり、ゲーマーにはもちろんのこと、イラスト好きな人たちにもそのブームが来ているはず。そこで今回のお題はイラスト、検索、もろもろ全部、「SVC」でまとめてみました。

今まで何度か紹介してきたSNKキャラクターとカプコンキャラクターたち。しかし今回は、人気のキャラクターはもちろんのこと、豪鬼やベガ、そしてタバサや色と隠れファンの多いキャラクターも紹介する。個性の強いキャラクターは、反面描きづらいだろうが、その個性を押し出せれば魅力のあるイラストになる。このサイトでしか見られない!! というイラストばかりなので、ぜひお気に入りに登録してほしい。



天覇活殺！侍刃魂
裕吉

http://plum.sakura.ne.jp/~hirokichi/

トップページからサイトに入り最初に現れる色のイラストがオススメ。「侍魂」では、「サムライスピリッツ」のデータと併せてイラストを堪能しよう。



寒帯楽園
N-dash

http://www.din.or.jp/~n-dash/

オリジナル・ゲーム系のイラストが中心のサイト。吸い込まれそうなキャラクターの目がとても魅力的。動画系イラストとして、春日野さくらのアニメGIFもオススメ。



CROSS FIRE
RAY

http://www5a.biglobe.ne.jp/~ray_k/

オリジナルと版権もののイラストが掲載され、ゲームではカプコン系が多め。筆書きベガが渋い。「ポップンミュージック」のイラストもいい味が出てます。



無声音
科木せみこ

http://semiko.s3.xrea.com/

『サムライスピリッツ』の色を掲載。細い線や絵の具で塗った時と同様の色階調が見ている者を引き込む魅力がある。じっくりと鑑賞してもらいたい。



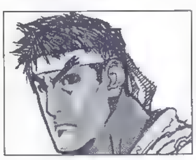
ジャスティス7
七瀬正義

http://jseven.hp.infoseek.co.jp/

イラストとともに作者のコメントが掲載されている。キャラクターの魅力を伝えるコメントもイラストも非の打ちどころが無いほどの出来栄え。

SFイラスト多数

たんくの落書き工房
たんく



ラフなタッチにより、リュウの魅力が引き立っている。

http://www.geocities.co.jp/Playtown-Denei/4223/

素朴なタッチの「ストリートファイター」登場キャラのイラストが多数掲載されている。どれも味わい深いイラストとなっており、「ストII」〜「ストIII」のイラストを探している人は一度はチェックしてほしい。光と影のコントラストを利用し、キャラクターの個性を引き出している。

シャドルー系CGが多め

シャドルー立川支部
アンドリュー(バルログ)ピロイツェン



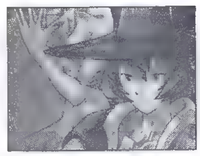
女性キャラの美しさを際だたせる、色っぽいイラスト。

http://www.whi.m-net.ne.jp/~ando/shadaloo/

シャドルーの名に恥じずシャドルーのキャラ中心であるが、「SVC」登場キャラである春麗のイラストも楽しめる。サイトはイラストをメインコンテンツとして構成される。コントラストが強めのイラストは、どのキャラも美しく描かれている。

カプコン系イラスト中心

月見亭
西向侍



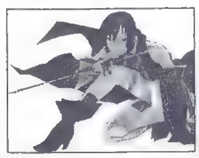
タバサ以外に豪鬼やダンのイラストなども必見！

http://www.infosakyu.ne.jp/~samurai/

カプコンゲームを中心としたイラストをメインのコンテンツとしており、そのほかの日記などが掲載される。「SVC」とは関係ないが、特に泪泪ファンとのことで専門コーナーがある。月をテーマとして描かれたイラストも多く、サイトを貫くテーマ性を感じとれる。

潤沢な和風感が漂う

没我絵巻
HOS



キャラクターの魅力を十二分に表現したイラスト。

http://www.interq.or.jp/japan/hosystem/

トップページを始めとしてあちらこちらから和風感が漂っており、その色使いと相まって日本人で良かったとも思わせる世界観がサイトから感じられる。イラストも筆跡、塗り、構図などどれも美しいものばかりであり、今回ご紹介サイトの中でもイチオシのサイトである。



HAALLPLATS
豚丸

http://www1.neweb.ne.jp/wb/maru/

掲載されるイラストはオリジナル、「サムライスピリッツ」などが中心。テイストの違うイラストが何点もあり、そういった意味だけでも脱帽！ もちろんイラストもすごい。



double X
ランツクネヒト

http://www9.plala.or.jp/doublex/

八頭身イラストからデフォルメイラストまで、いろいろなイラストを楽しめる。オススメは春麗とキャミーのデフォルメキャラによるパロ。チェックせよ！



ガジェットラッシュ
みちろう

http://www.h4.dion.ne.jp/~trash/

ゲーム、アニメ、映画といった多岐にわたるファンアートが掲載される。非常に印象深い大きな目のキャライラストが、作者のすばらしい個性を浮き彫りにさせる。



熱く語る部屋
破魔矢

http://homepage.mac.com/hamaya/

「ストII」系イラストが多く掲載されている。キャラの特徴をつかんだイラストは、素朴なタッチと色使いが好印象。ほかに「俺の漫画」も必見！



DiGiEL
吉永

http://www.ex.sakura.ne.jp/~digiel/

ノーマルの「LightSide」と18禁の「DarkSide」から構成される。大きな瞳とスレンダーな女性キャラのCGを多数楽しめる。SNK系や「GGX」などのキャラが多い。

『お気に入り』検索サイト

メジャーな格闘ゲームのキャラが一通り入っていると言っても過言ではない「SVC」。ではネットでこのゲームに関する情報を集めようといった時に気になるのが、その検索方法。アーケードゲームだから……という観点では「JPSサーチ(http://homepage1.nifty.com/jpsnet-gm/jps-search.html)がオススメ。アーケードゲームサイト検索としてジャンル分けがされており、かなりマニアックなゲームの検索もできる。

またプラットフォームを問わずにゲームタイトルに絞ってサイト探しを行なうには「スタジオGAMES(http://www.trpg.net/user/nakamoto/)」も活用したい。ベーシックだから非常に使いやすく、オススメだ。

また、とにかく早く検索して、効率よく検索結果を確保したいという場合には「超広域接続所SIDE24(http://www.cx.sakura.ne.jp/~side24/)」を活用してほしい。このサイトは、ゲーム関係、同人関係方面まで、リンク先が多岐にわたるところがおすすめ。目的のサイト以外にも気になるジャンルがあったら、いろいろと渡り歩いてみよう。それも、検索サイトの醍醐味の一つと言えよう。

「お気に入り」PLUS

「SVC」関連の情報を集めるなら、そのメーカーである「SNKプレイモア(http://www.snkplaymore.co.jp/)」のサイトは押さえておきたい。その際に併せて巡回(毎日チェックするサイト)してほしいのが「SNK WORLD(https://www.snkworld.com/)」。オフィシャル+ファンサイトは最強の組み合わせ！



マンガ：今井神

使って遊べる!! ～クーポン新世界!～
アルカディアクーポン

秋は読書と運動の季節！　読書はアルカディア、運動は、クーポンを使用して体感ゲームで体を動かすのがオススメだぞ！

アルカディアクーポンニュース 改

新規店舗大・大・大増加！

今月はなんと、9店舗が新規加盟！　山形県と徳島県にもついにクーポン加盟店ができました。クーポンを持ってお店にダッシュ！　新規加盟店を堪能しよう！

今月の新店舗

今月はファイブオーグループの四店舗、ファイブオー別府店（大分県）、岡山法界院店（岡山県）、春日井店（愛知県）、エンゼルランド佐古店（徳島県）。そしてアミュージアム大泉店（東京都）、アミュージアムOSC店（東京都）、テクモピア向ヶ丘遊園店（神奈川県）、ミラクル藤枝（静岡県）、カレッジスクェア（山形県）の合計9店舗が新規加盟！

加盟店募集中!

クーポン加盟店を募集しております。ご興味をお持ちになられた店舗様、ご連絡をお待ちしております。

みんなの意見を!

読者の皆さんのクーポンに対するご意見をお待ちしております!

■郵送：〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10
(株)エンターブレイン アルカディア編集部　アルカディアクーポン係
■FAX：03-5433-7212
■E-Mail：location@arcadiamagazine.com

アルカディアクーポン加盟店一覧

静岡県	ゲームコンドル駒形本店	静岡市駒形通り1-1-33	☎054-253-0161
静岡県	セガワールド静岡	静岡市七間町4-2 静活ボウリングビル1F	☎054-252-3591
静岡県	セガワールド藤枝駅南	静岡県藤枝市田沼1－17－31	☎054-636-4416
静岡県	ハイテクランド宝塚	沼津市大手町5-9-20 B1	☎0559-62-5903
静岡県	ブリッズ南浜松店	浜松市新橋町1956	☎053-442-7235
静岡県	ミラクル静岡店	静岡市西中原1-7-20	☎054-284-0099
静岡県	the 3-RD PLANET OZ	浜松市宮竹町322-1	☎053-466-3387
静岡県	ミラクル藤枝	藤枝市築地547	☎054-643-7796
愛知県	PLAY SEVEN	尾西市開明字流64-1	☎0586-46-7228
愛知県	アミューズメントプラザ マルシン	刈谷市池田町4-83	☎0566-25-5001
愛知県	おもしろランドAHAHA清洲店	西春日井郡清洲町字一場1240	☎052-401-6013
愛知県	ゲーム塾AGC	一宮市宮地1-14-8	☎0586-43-8138
愛知県	セガ・デポルテ	名古屋市中区栄1-4-5	☎052-222-3920
愛知県	セガワールド一宮	一宮市音羽通り3-11-30	☎0586-23-5125
愛知県	セガワールド岡崎	岡崎市上地3-50-4	☎0564-58-8986
愛知県	ハイテクセガ金山	名古屋市中区金山町1-19-2	☎052-323-0121
愛知県	ハイテクセガ豊田	豊田市深田町1-65-1	☎0565-26-6777
愛知県	ラ・フィエスタ豊橋	豊橋市広小路1-6 フェイス豊橋B1	☎0532-55-6088
愛知県	遊屋楽遊22	一宮市島崎1-2-4	☎0586-75-6466
愛知県	プレイハード 50春日井店	春日井市不二ヶ丘1-36 不二ヶ丘ハイツ 1F	☎0568-52-8240
三重県	ゲームランド おにごっこ	松阪市日野町ベルタウン2F(昭文堂書店)	☎0598-21-1211
三重県	セガワールド生桑	四日市市生桑町字川原崎299-1	☎0593-32-9988
滋賀県	セガアリーナ浜大津	大津市浜町2-1 浜大津アーカス内 アミューズメント館 2F～3F	☎077-523-7015
滋賀県	ビクトリヤ(フウキグループ)	大津市栄町6-29	☎077-533-3140
滋賀県	セガワールド甲西店	甲賀郡甲西町夏見二ツ橋356-1	☎0748-72-5822
京都府	ゲームスペース プラニー(フウキグループ)	宇治市広野町西裏100	☎0774-43-9030
京都府	西院コットンクラブ(フウキグループ)	京都市左京区西院三蔵町12	☎075-595-1136
京都府	下鴨ヒーロータウン(フウキグループ)	左京区下鴨高木町46	☎075-712-4367
京都府	スーパーヒーロー山科(フウキグループ)	京都市山科区御陵鳥ノ向町2 フウキビル1F	☎075-502-5765
京都府	セガワールド六地蔵	京都市伏見区桃山町山ノ下32	☎075-603-3220
大阪府	GAME Dino 家具団地店	牧方市長尾家具町1-7-7	☎072-867-7357
大阪府	P.A天満店	大阪市北区天神橋4-9-5	☎06-6358-2068
大阪府	アミューズGIGI	大阪市天王寺区上汐3-3-5	☎06-6775-6051
大阪府	アミューズメント ギガ(フウキグループ)	牧方市西禁野2-1	☎072-849-4161
大阪府	アミューズメントパーク エルロフト	茨木市宇野辺1-4-3	☎0726-23-7161
大阪府	ゲームプラザOKAⅢ(フウキグループ)	高槻市城北町2-11-2	☎0726-71-5123
大阪府	心斎橋GIGO	大阪市中央区心斎橋筋2-2-19	☎06-6213-8024
大阪府	タウンスポット高槻店(フウキグループ)	高槻市西冠3-1-3	☎0726-75-8530
大阪府	チャレンジャー ガムガム店	吹田市岸部南1-24-9	☎06-6317-0433
大阪府	チャレンジャー追手門店	茨木市西安威1-5-21	☎0726-43-4444
大阪府	チャレンジャー関大前店	吹田市千里山東1-14-2	☎06-6389-8072
大阪府	チャレンジャー堺東店	堺市北瓦町2-1-31 キラクビル1F	☎0722-23-9915
大阪府	チャレンジャー土居店	守口市土居町8-11	☎06-6994-7476
大阪府	チャレンジャーブリブリランド	吹田市千里山東1-10-3	☎06-6387-4396
大阪府	ハイテクランドセガアビオン	大阪市浪速区難波中2-3-15 MMOビル 1F～2F	☎06-6645-7692
大阪府	バラシオ高槻店	高槻市高槻町16-11	☎0726-84-7082
大阪府	ファミリーガーデンパートⅡ	大阪市西区九条1-11-6	☎06-6583-0732
大阪府	アミュージアム南津守	大阪市西成区南津守6-1-70	☎078-271-0335
大阪府	ジョイランドタイトー天六	大阪市北区天神橋6-4-9	☎06-6351-1530
大阪府	プレイシティキャロットなんば店	大阪市中央区難波3-6-17	☎06-6633-8030
兵庫県	三宮サンクス	神戸市中央区琴ノ緒町5-4-5 高架下404～407	☎078-271-0335
奈良県	ネオ ステーション	大和高田市高砂町6-3	☎06-4398-1224
奈良県	キャノンショット(フウキグループ)	奈良市二条町2-4-14	☎0742-35-3218
和歌山県	K-CAT紀ノ川店	和歌山市湊1771-5	☎073-480-5111
和歌山県	プレイシティキャロット和歌山店	和歌山市雑賀町77	☎073-431-8559
島根県	ゲームスポット ハロウィン	出雲市渡橋町1211	☎0853-23-0731
岡山県	岡山ジョイポリス	岡山市下石井2-10-1	☎086-232-8790
岡山県	プレイハード ファイブオー岡山法界院店	岡山市大和町2-4-27	☎086-226-8411
広島県	スペースV1可部店	広島市安佐北区可部南3-1-8	☎082-814-6116
広島県	スペースV1廿日市店	廿日市市本町4-23	☎0829-34-3311
広島県	プラボ五日市店	広島市佐伯区吉見園1-27 パレプレステージ1F	☎082-921-8576
広島県	ブリッズ広島店	広島市中区八丁堀11-6 広島パークレーン1F	☎082-222-8072
徳島県	エンゼルランド佐古店	徳島市佐古2-18-6	☎088-653-4758
香川県	ゲームステージ ビート	高松市花ノ宮町3-2-2 横井ビル1F	☎087-868-6007
香川県	セガワールド高松	高松市勅使町字山王535	☎087-866-9526
香川県	マックスプラザ善通寺(フウキグループ)	善通寺市中村町1798-2 マックスプラザ	☎0877-63-4333
高知県	ブリーズ	高知市はりまや町1-1-19	☎088-872-8789
福岡県	MAHODO(マホードー)	北九州市八幡西区折尾1-12-14	☎093-695-0632
福岡県	アカトンボ産大前店※2	福岡市東区松香台2-2-2	☎092-662-8705
福岡県	アカトンボ西新店※2	福岡市早良区西新4-7-7	☎092-844-6553
福岡県	スーパーアカトンボ香椎店※2	福岡市東区香椎駅前1-10-10	☎092-682-0555
福岡県	トンボ大橋駅前店※2	福岡市南区大橋1-9-1	☎092-553-1081
福岡県	ハイテクセガ七隈	福岡市城南区七隈8-4-8	☎092-861-4856
福岡県	セガワールド多の津	福岡市東区多の津3-6-18	☎092-612-7094
佐賀県	ゲームナイスデイ	佐賀市本庄町大字本庄506-9	☎0952-25-4448
佐賀県	プレイハウスアスカ	伊万里市浜町五番街 エル アスカビル2F	☎0955-23-2895
長崎県	セガワールド 大村	大村市古賀島町383-1	☎0957-50-2555
熊本県	セガマービィー	熊本市春日3-15-1	☎096-351-6229
大分県	アミューズメントスペース31	大分市皆春100-2	☎097-523-5060
大分県	セガワールド中津※3	中津市沖代町1-2-16	☎0979-22-7833
大分県	ドリームワールド	大分市大在中央2-8-3	☎097-593-5224
大分県	プラット中津店	中津市東本町4-3	☎0979-27-1255
大分県	ファイブオー別府店	別府市田の湯町12-25 サンコーポジャンバル1F	☎0977-25-7812
宮崎県	JR宮崎フレスタby SEGA	宮崎市錦町107-4	☎0985-26-7589

※2**トンボグループ**はメダルコーナーのみ利用可。クーポン1枚につきメダル30枚サービスとなります。
※3**セガワールド中津**はメダル1,000円分をお求めのお客さまにプラス50枚のサービスとなります。

加盟店ピックアップ!! Vol.4

東京都 アミューズメントスペース トレジャーアイランド

アクセス

練馬高野台駅(西武池袋線)より徒歩15分。練馬ラドン温泉のバス使用可能です(駅前より30分間隔で発車)。

営業時間

10:00～24:00

対応ゲーム

プライズマシン、パチンココーナーを除くすべてのゲームでご利用頂けます。サービスしちゃいますよ～!

スタッフより

「ポップンミュージック」が盛り上がっています! 毎月お店の会誌も発行! 愉快な「ポップン」仲間大募集～!



大阪府 ジョランド タイトー天六店

アクセス

地下鉄天神橋筋六丁目駅(大阪市営谷町線)降りてすぐ! JR天満駅からも徒歩10分! 天六アーケード商店街のド真中!!

営業時間

9:00～24:00

対応ゲーム

パチスロ以外はなんでも使用できます! スタンプ三個で「WCCF」一回プレイできます。メダルもスタンプ三個で50枚!!

スタッフより

なんでもそろっている店です! ビデオは1プレイ50円。最新鋭の機種もロープライズで遊べます。





新クーポン使用上の注意

- 切り離したクーポンをお店の人に手渡し、スタンプを押してもらってください。
- 「コピーチケットではないか」、お店の人が確認することがあります。ご了承ください。
- 加工をすると、無効になります。破れた場合は無色のテープなどで補強してください。
- 同じお店では1日1回使用が原則です。
- クーポンは、お店によってはサービスの内容が異なるので、お店に確認をしましょう。
- 下の加盟店リストから、突然消えていく店舗もあります。毎月加盟店を確認してから出かけてください。
- アルカディアを切り離したくない人は、本誌を持参しても使用可能です。
- クーポン使用の際にお店に迷惑がかかるような忙しい時間帯は控えましょう。

●アルカディアクーポン加盟店一覧

北海道	麻生アミュージアム	札幌市北区北40条西4-1-1 パボッツ麻生ビル1F	☎011-736-6166
	アミューズメントファクトリー	旭川市6条7丁目	☎0166-24-5077
	クラブセガ札幌	札幌市中央区南5条西4-7	☎011-512-1868
	スガイ北24店	札幌市北区北23条西4丁目2-39	☎011-757-8540
	ヒートアップ	北見市北4条西3丁目 タニイビル1F	☎0157-26-4485
青森県	ファイターズ K-ONE八戸店	八戸市鷹匠小路10-3 ゆりの木ボウル内	☎0178-24-9911
岩手県	ハイテクセガ盛岡	盛岡市大通2-6-11	☎019-623-2562
宮城県	ナムコ プラボ仙台泉店	仙台市泉区松森字上河原1-1	☎022-773-4171
	ハイテクセガ仙台	仙台市青葉区中央1-8-38 AKビルB1	☎022-267-1834
秋田県	ハイテクセガ秋田	秋田市東通7-4-5	☎018-837-5041
山形県	カレッジスクェア	山形市小白川町1-1-7	☎023-624-3344
福島県	ハイテクランドセガ郡山	郡山市中町7-15 ピア中町1F	☎024-939-1411
茨城県	ハイテクランドセガミナミスポーツプラザ	ひたちなか市東大島2-11-11	☎029-274-4124
	プレビジョイカム常陸大宮店	那珂郡大宮町石沢字梶内1818	☎0295-52-4444
群馬県	アミュージアム前橋店	前橋市国領町2-200-6	☎027-237-4234
	エスペランサ高崎	高崎市飯塚町370-1	☎027-364-8183
	セイタイトー新前橋店	前橋市小相木町558	☎027-255-6830
	セガワールド伊勢崎	伊勢崎市大正寺町115-1	☎0270-32-9775
	セイタイトー前橋店	高崎市中尾町1351-1	☎027-255-0500
	セガワールド渋川	渋川市有馬字中井187	☎0279-23-3810
埼玉県	basara-cafe	所沢市小手指町1-43-2	☎070-5453-6776
	HAP'1 GAME Citta UNO	さいたま市田島8-2-12	☎048-844-8868
	HAP'1 GAME Citta'	さいたま市辻8-24-10 ホップワンスクウェア内	☎048-837-8021
	キャロム川越	川越市神明町60-13	☎049-223-8522
	デイトナⅢ	川口市芝新町4-30 星野ビルB1	☎048-269-8119
千葉県	DEEP	習志野市大久保1-17-11 サカエヤビル1F	☎047-493-7537
	アミューズメントエース津田沼	船橋市前原西2-15-1	☎047-475-8918
	ゲームセンターB-1	柏市旭町1-1-16 中崎ビルB1	☎0471-44-5597
千葉県	ゲームフジ船橋店	船橋市本町4-40-1	☎047-425-6393
	ハイテクセガ柏	柏市柏1-1-11 丸井ビルB1	☎0471-63-9844
東京都	GAME-NEWTON	板橋区志村3-24-3	☎03-3558-9766
	MOMアミューズメント西葛西店	江戸川区西葛西5-1-5	☎03-3675-8737
	アムネット五反田店	品川区西五反田1-27-5 NA五反田ビル	☎03-3495-2183
	アメニティワールド エンデバー	多摩市永山1-3-4 ヒューマックスパビリオン永山B1～1F	☎042-389-3461
	池袋プレイランドラスベガス	豊島区西池袋1-22-4	☎03-3982-1817
	荻窪GAME-EXC	杉並区上荻1-16-16 ユアビル1 1F	☎03-5397-9551
	クラブセガ秋葉原	千代田区外神田1-10-9	☎03-5256-8123
	ゲームスタジオ キューブ	板橋区赤塚2-2-18	☎03-3554-2261
	アドアーズ サンシャイン店※1	豊島区東池袋1-14-4 シネマサンシャイン1F～3F	☎03-3971-9601
	アドアーズ 渋谷店※1	渋谷区宇田川町13-11 KN渋谷1 1F～4F	☎03-3496-5856
	アドアーズ ミラノ店※1	新宿区歌舞伎町1-29-1 新宿TOKYU MILANO1F～3F	☎03-3200-0884
	アドアーズ 八王子店※1	八王子市東町11-3 センチュリーステーションビル B1～4F	☎0426-48-1288
	新宿第一店ゲームオスロー	新宿区歌舞伎町1-22-7	☎03-3200-5517
	立川ゲームオスロー5	立川市柴崎町2-2-27 立川OECビル2F	☎042-529-7837
	トライアミューズメントタワー	千代田区外神田4-3-10	☎03-5295-2345
	ハイテクランドセガ渋谷	渋谷区渋谷1-14-14	☎03-3409-4737
	原宿ゲームダブルエックス	渋谷区神宮前1917-1 ルポンテビル2F	☎03-3405-4379
	ビートライブ	町田市森野1-37-8 今村ビルB1	☎042-710-0508
	プレイランド ビックチェリー 羽村店	羽村市五ノ神4-14-5	☎042-579-4603
	プレイランドチェリー 一橋学園店	小平市学園西町2-13-1	☎042-344-7741
	池袋GIGO	豊島区東池袋1-21-1	☎03-3981-6906
	アミューズメントスペース トレジャーアイランド	練馬区高野台2-5-11	☎03-3904-2010
	GAME IN ナミキ	世田谷区松原2-27-14	☎03-5300-5747
	アミュージアム大泉店	練馬区東大泉2-10-11 LIVIN OZ 大泉5F	☎03-5933-2041
	アミュージアムOSC店	練馬区東大泉2-34-1 オズスタジオ シティ2F	☎03-5933-0880
神奈川県	AMワールドフロンティア三ツ境店	横浜市瀬谷区三ツ境6-1	☎045-365-1103
神奈川県	MUTHOS(ムトス)綾瀬店	綾瀬市大上1-8-15	☎046-770-9178
	MUTHOS(ムトス)イースト	座間市ひばりヶ丘4-605-2	☎046-257-2413
	MUTHOS(ムトス)相模原店	相模原市中央2-1-5	☎042-776-5001
	ゲームプラザニューヨーク大船	鎌倉市大船1-22-6 大船会館2F	☎0467-44-0027
	ハイテクランドセガ ブリーズ	横浜市西区南幸2-13-22 第4宮本ビル	☎045-313-6435
	プレイシティキャロット横浜店	横浜市西区南幸1-2-7	☎045-314-7778
	ナムコ ハマボール店	横浜市西区北幸2-2-14 ハマボール内	☎045-320-9291
	テクモピア向ヶ丘遊園店	川崎市多摩区登戸2755 ミノワホームズ1F	☎044-900-8701
新潟県	J-LAND	新潟市万代1-1-22	☎025-241-2149
	ゲームメイト	新潟市花園1-1-1	☎025-248-2163
	タイトーイン古町店	新潟市西堀前通り6-909 越路会館1F	☎025-224-4838
	タカラ島プラーカ店	新潟市笹口1-2 プラーカ2 6F	☎025-240-2318
	タカラ島古町店	新潟市古町通8番町1493 大竹座ビル1F	☎025-222-5375
	チルコポルト上越店	上越市下門前薬島810-1	☎0255-45-2608
	ハロータイトー新発田店	新潟県新発田市舟入町 3-649 コモタウン内	☎0254-26-7877
富山県	プレイランド カケオ	富山市上袋732-2	☎076-424-7543
石川県	ハイテクセガJR金沢	金沢市広岡口1	☎076-260-3844
	P.A七尾店	七尾市藤野町ロー38 ナッピーモール内	☎0767-53-6517
長野県	アベニュー北口店	甲府市北口2-9-11	☎055-254-9565
	アミューズメントパークNASA	長野市高田五反田1720	☎026-228-7434
	セガワールド豊科	南安曇野郡豊科町大字南穂高1115	☎0263-73-6767
岐阜県	レジャーランド小諸店 AQUA	小諸市相生町1-1-7 小諸ステーションホテル1F	☎0267-25-0313
	岐阜GIGO	岐阜市日ノ出町2-20	☎058-264-3130
	セガワールド高山	高山市上岡本町7-7	☎0577-35-5077
	遊屋楽遊	羽島市竹鼻町狐穴448-1	☎058-393-3979
静岡県	GAME USA	焼津市石津港町2-4	☎054-624-5237
	the 3-RD PLANET ALADDIN	富士市永田町2-99	☎0545-57-7777
	the3-RD PLANET静波	榛原郡榛原町細江2146	☎0548-22-7660

※1ゲームファンタジア・アドアーズはメダルゲームコーナーのみ使用可。メダル1,000円分をお求めの方に限り、クーポン1枚につき、さらに1,000円分のメダルをサービス致します(お求めの前にクーポンをご提示ください)。

ハイスコア全国集計

7月21日時点

HI-SCORE

ただのクリアでは物足りない
そんな想いから始まったのかもしれない。
ここにいる自分を認めてもらうため。
あいつには絶対負けたくないから。
ハイスコアにはそれぞれの想いが込められている。

来たれ凄腕プレイヤー。君の参加を待ってるぞ!

"ハイスコア全国集計"のコーナーは、その名の通り全国のゲームセンター、アミューズメントスペースでプレイされたゲームのスコア、タイム等を集計して各ゲームの全国1位を明らかにするものです。申請基準を守れば誰でも参加できます。

集計は締め切り日までのスコアで行ない、基本的に面数が進んでいるもの、ALLクリアしているものを優先としています(面数が同じ場合は点数優先)。

対象にしているゲームは、日本国内で発売されたビデオゲームに限ります。古いゲームのハイスコアも集計していますが、基本的に1987年以降のゲームタイトルを対象にしています。

全国のプレイヤーが記録を競うという性質上、ゲーム基板の設定やレバー、ボタン、連射装置などのコントロールパネルの改造には一定の基準を設け、それに準ずる形で集計を行なっています。また、ゲームタイトルによって個別に細かなルールを設定している場合もあるのでご注意下さい。

このコーナーに自分の出したスコアを申請するには、掲載されているお店に行ってハイスコアを出すか、行き付けのお店でハイスコアの確認をしてもらい、ハガキを使って個人申請するという二つの方法があります。

ゲームの腕に自信のある方からの申請をお待ちしております。

デモリッシュフィスト

TOP SCORE

31,525,500(ヴァネッサ)

HTR-YAS

デイトナIII(埼玉)

ヒット数がスコアの決め手

さまざまなボーナス得点が設定されている本作だが、もっとも重要なのが「マックスヒットボーナス」だ。

これは各面クリア時にその面の最大ヒット数×5000点が加算されるというもの。ヒット数を稼ぐ方法はさまざまだが、ヴァネッサでは大きな固い障害物に対してガードアタックを使うのが有効。時間は掛かるが、百ヒット単位でヒット数を稼ぎ出せる。

今回の稼ぎ頭であるヴァネッサは、ガードアタックをはじめとして攻撃力は弱いが、ヒット数を稼ぎやすいためほかのキャラを引き離す結果となった。

次回からのキャラ別集計で、ほかのキャラがどこまで伸ばせるかが見物だ。

BORDER DOWN

TOP SCORE

6A 178,173,870

..A改めT.H

個人申請 アミパラウェルカム(岡山)

TOP SCORE

6B 118,002,380

KIJ@ぐにゃあ〜っ!

個人申請 プラボ上尾店(埼玉)

TOP SCORE

6C 241,049,660

6Cも始めました

アミューズメントランド ケンタゴン&キョンタゴン(東京)

TOP SCORE

6D 274,549,700

YOH

アミューズメントランド ケンタゴン&キョンタゴン(東京)

最終面別集計開始

今回から最終面別での集計がスタートしたが、ここで各最終面への分岐条件をおさらいしよう。

【6B】に行くにはプレイ時間中のボーダーグリーン生存率が50%を越えていなければならない。【6C】は同様にイエローを50%以上、【6D】はレッドを50%以上で、そのどれもを満たしていない場合、【6A】に行くことになる。

つまり、この条件内で稼ぎルートとパターンを構築しなければいけないため、各最終面でこれだけの点数差が出るのだ。

ただし、やはり最激戦区は【6D】。既にパターンはほぼ煮詰まっているようで、今後の大きな更新はないという説が濃厚のようだ。

逆に【6A】〜【6C】までは攻略期間を考えても、まだ完璧につながっていない模様。同じパターンでも微妙なタイミングなどで、数十万点の差が出るが、近い内に間違いなく末尾勝負になるだろう。

金 大正

6,257,144,300 (弐式)

ASK-KDK会長～
グッデイ21（東京）

日向　玄乃丈

5,642,984,700 (壱式)

祝フェック大台到達
ケンタゴン&キョンタゴン（東京）

ニーギ・GB

5,520,796,900 (弐式)

T³-CYR-WIZ
グッデイ21（東京）

ロジャー・サスケ

5,961,556,690 (弐式)

謎のおかげです（呪　ダメK.K
個人申請 ゲームセンターB-1（千葉）

ちびふみこ

4,654,806,250 (壱式)

リトル覇亜
トライアミューズメントタワー（東京）

2P同時プレイ

6,263,386,790 (光太郎弐式&ロジャー壱式)

Y.S.333　どんぐりす
スポラ九品寺&ショールーム（熊本）

トップの顔ぶれ大きく入れ替わる！

今回の集計では、未更新の【ふみこ・O・V】と【ちびふみこ】を除く7部門中5部門でトップの顔ぶれが入れ変わった結果となった。敗れたプレイヤーたちは多くのライバルがひしめきあう中でトップの座を維持することがいかに難しいかを痛感させられたのではないだろうか。

ただ、ニーギなどはトップと2位の差はほんのわずかで、次回も熱い争いが展開されそうだ。

さらに今回から集計開始になった【ちびふみこ】だが、キャラ特性はふみこと同じだが、通常攻撃と特殊攻撃の威力が低く、その代わりに式神攻撃が強化されている。基本的な稼ぎ方もほぼ同じで、今回トップのプレイヤーも、前作からの年季が入ったふみこ使いだ。

また、ロジャーの式神が弐式に変わっているのに注目。どうやらここにきて設置型の弐式の方が理論値が高くなってきたとのこと。こちらも今後の行方が気になるところだ。

そしてノンストップの爆走を続けているのが【結城 小夜】のユセミ氏。スコアはもちろん、スコアネームも相変わらずの暴走っぷり。もう彼を止められるプレイヤーはいないのか!?

玖珂 光太郎

6,242,083,510 (弐式)

颪
個人申請 ゲームセンターB-1（千葉）

結城 小夜

6,718,074,360 (壱式)

初恋の杏ちゃ～んにドカンときましたユセミ
グッデイ21（東京）

1P側

6,137,030

両替士
デイトナⅢ（埼玉）

早回しの頂点

縦スクロールシューティングの本作における稼ぎの基本は、いわゆる早回し（画面上の敵を早く倒すと、次の敵がすぐに出現する）だ。

ちなみに、1P側と2P側でまったくといっていいほど機体の性能が異なる。

今回更新された【1P側】は、ワイドショットとサブウェポンが一直線に飛ぶ攻撃力が高い機体だが、移動速度は遅いという特徴を持っている。

また、ボムは8発までストックすることができるのだが、最大ストックではない7発の状態でボムを取ってもボムボーナスが加算される。このため常にボムアイテムを画面内に泳がせておき、ボムを有効に使いながら早回しを行なうのだ。

なんと以前の記録を11万点強も塗り替えるという、この大幅更新にはこれまでのスコア争いを知るだれもが驚いたことと思う。そしてその裏には細かな研究とパターン作りに加え、プレイヤー自身の確かな実力があることは疑う余地はないだろう。

闘幻狂 ROAD OF THE SWORD	朱星寒	78,790,700	ムカリ	GAME'S MILK（京都）
	呉品	61,656,500	トール	
	熊千千	82,333,800	ROY	アミューズメントパーク NASA（長野）
	葛天雷	82,186,900	撃郎	GAME'S MILK（京都）
ケツイ 絆地獄たち	裏2周 タイプB	379,882,008	いまきち	GAME IN NAMIKI（東京）
頭文字D Arcade Stage Ver.2	妙義 左回り	2' 50"603	RRL-渋谷英毅	イミグランデ相模原店（神奈川）
	赤城 上り	2' 18"005	たくら	ゲームランドおにごっこ（三重）
	いろは坂 逆走	2' 41"599	キヨ	イミグランデ相模原店（神奈川）
	いろは坂 下り	2' 33"970	バルブンテ@RED R	
	八方ヶ原 往路	2' 11"937	全国「バンダイク」推進委員会	個人申請 アルカディア西中島店（大阪）
	八方ヶ原 復路	2' 11"623	神戸牛タン専門店たん平 激しくウマー!	
バトルギア3	初級 順走	2' 03"089	AAAランクでも5人組でもない人	イミグランデ相模原店（神奈川）
	上級 順走	3' 23"203	SKN9	プレイシティ中央町（鹿児島）
	超弩級 順走	2' 31"649	ミケイ	イミグランデ相模原店（神奈川）
	超初級 逆走	2' 15"989	SKN9	プレイシティ中央町（鹿児島）
ギターフリークス9thMIX	スタンダード	112,005,500	くいずじじいとわっか	個人申請 AMSトップ（新潟）
バーチャファイター4 エボリューション Ver.B		2' 03"35	武・最速☆店員さん	遊道楽箱崎店（福岡）
怒首領蜂大往生 ブラックレーベル	タイプA	2,455,020,740	GFA2-ISO@4日で出ましたが何か?	デイトナⅢ（埼玉）
	タイプB	2,375,131,800	GFA2-ISO@フェック店長祝30才	
ザ・キング・オブ・ルート66		346,052	繋がりません。RDX-寛乃介	個人申請 AMサントロペ池袋店（東京）
ザ・キング・オブ・ファイターズ2002		981,500	これは、まるで…!!	個人申請 キング（大阪）
婆裟羅2	明智 光秀	30,474,950	ゴッドハンド	デイトナⅢ（埼玉）
式神の城	結城 小夜	6,370,428,270	DGF-ON!	個人申請 アミパラウェルカム店（岡山）
アクアラッシュ	初級	262.06	NGP-ANP	アベニュー北口店（山梨）
	上級	340.21		

ハイスコア全国集計

7月21日 締切分

HI-SCORE

全国1位スコア

ゲームタイトル	部門	スコア	スコアネーム	店舗名
ビートマニアⅡDX 9th style	スタイリッシュ	4,525	上院議員愚者	釧路スガイゲームブルブル（北海道）
	リミックス	6,246	ABB@とりあえず登録	ミルカトル加納店
	ボーカル	6,844	ABB@リネⅡ待ち	
	クラブ	6,069	ピュアラインおばさん（小枝さん）=愚者	釧路スガイゲームブルブル（北海道）
	ゴールデン	7,164	ABB@店長レアください	ミルカトル加納店
	マックスビート	8,192	ABB@クロノス始めますた	
F-ZERO AX	ソニックオーバル	1' 05"131	NONIRI-KIL@Bastokclub	個人申請 堺東 富士ゲームセンター（大阪）
	スクリュードライブ	1' 35"200		
	メテオストリーム	1' 47"502		
	シリンダーウェーブ	1' 41"566		
	サンダーロード	2' 27"384		
	スパイラル	3' 09"027		
クレイジータクシー ハイローラー	グリッターオアシス	389,334.31$（474人）	鬼スト氏TNT氏選抜記念 Sig-EVOB	個人申請 ビッグジョイ鈴鹿店（三重）
ギルティギアイグゼクス #RELOAD		24,034,600	G.M.C.DUO クソゲー許しません	モンキーハウス本館（福岡）
タイムクライシス3	1Pプレイ	4,054,310	ATS@チョコレート色の5500系	個人申請 ゲームファンタジーランド KING JOY（愛知）
あずまんが大王パズルボブル	1人でパズル	329,131,120	UMC（ふなっこのおまめさん）	トライアミューズメントタワー（東京）

講評

今回は**ビートマニアⅡDX 9th style**から。現在はミルカトル加納店と釧路スガイの二強店舗で争われていますが、これに大阪キューティのAGO-9氏が参入してくることが予想されます。果たして今作は一体だれがトップに躍り出るのか?

F-ZERO AXはご覧の通り一人のプレイヤーによる、驚きの全部門制覇。ゲーム稼動から締め切り日までの期間を考えても、これだけのレベルのタイムを一気に出してくるとは驚きです。ライン取りはもちろん、ブースト使用のポイントなど、タイムを短縮するための要素も多く、長期に渡っての激戦が繰り広げられるのは間違いないでしょう。

タイムクライシス3は大台突破。得点効率の方は1面終了時150万点、2面260万点とのことで、頭狙いのノーミスヒットの精度が相当高いようです。

大きな動きを見せているのが**怒首領蜂大往生 ブラックレーベル**。両タイプともI-SO氏がこれまでの相場をあっさり覆す高スコアをマーク。ハイパーが出やすい、コンボの計算式が違うため同じコンボでもスコアが高くなる、マキシマムが多く回る。このように通常の大往生に比べて点数が高くなる要素しかないブラックレーベルですが、一気にここまで伸びるとは、だれが予想できたでしょうか?

古いところではまず、**極上パロディウス**の【こいつ】600万点突破に注目。紫ベルで敵をカプセルに変える稼ぎの進化で、1周（スペシャルステ

君もチャレンジ！ハイスコア

当コーナーではあなたが出したハイスコア（高得点、タイムなど）を募集中です。

■申請方法

その1：当コーナーに掲載されているお店でスコアを出し、お店の人に申請してもらう。詳しくはお店に問い合わせのこと。

その2：本誌付随のハガキに必要事項を記入し、当コーナー宛に送る。この場合、スコア証明のためお店の印が必要。　※ハガキが足りなくなることを考慮し、2通目以降の個人申請に限っては、官製ハガキやFAXでも受け付けます。

■スコア申請のルール

1：申請は1クレジット完全1人プレイであり、店員またはハイスコア担当者に確認されていること。

2：難易度など、スコアやプレイ内容に影響のある設定は、工場出荷設定（ゲーム基板が製造工場より出荷されたときの状態や設定）と同じであること。

3：プレイをする筐体の改造は、次のもの以外は認めない。

・ボタンに対する連射装置（シンクロ、アナログを問わず、交互連を含む）

・複数ボタンの同時入力を1つのボタンで行なうもの

どちらの改造も、使用した場合は申請用紙にそのむね（連付き、同付きなど）を記述すること。なお、上記以外の改造を使用した場合、原則としてスコア申請の対象とはならない。

4：大型筐体物の改造は原則として禁止。

※ルール3、4ともに、1994年以前に発売されたゲームに関してはこの限りではない

5：スコア、面数、集計部門名、キャラ名、筐体の改造内容などは正確に記載されていること。

※ハイスコアは原則として面数優先。面数が同じ場合は点数の高い方が上位になる。たとえば、300万点で面数が4面の申請と、280万点で面数が5面の申請では、後者の勝ちとなる。

ゲーム名　怒首領蜂　集計部門（キャラ・コースなど）　ストーリーモード
スコア（タイム）　23,646,800
面数　全25面ALL　難易度　工場出荷設定（完全ノーマル）
備考　うさぎ使用　残×5
連付き（シンクロ30連）　同付き
達成日　2005年　12月　31日
得点効率・稼ぎのポイントなど（できるだけ詳しく）
残機ボーナスが1機100万なので、ノーミスは必須です。
道中はすべての面でギリギリまで稼ぐのですが、
永パ防止キャラのたぬきが出ると死亡確定なので、
クリアするタイミングが重要です。
点効率は1面クリア時……約84万
10面クリア時……約1,020万
20面クリア時……約1,750万です。
ゲームセンター　名前 アミューズメント アルカディア
電話 03-5433-71××
住所　東京都世田谷区若林1-18-××
スコアネーム（最大20文字）　TKN-NSK
以上のスコアを記録したことを証明します
店長　鈴木 雅弘　㊞

← 個人申請ハガキ記入例

テトリスT.A. PLUS	マスター	7' 18" 33（ランクm）	CAA	ゲーマーズハウスガンマ（大阪）
ビートマニア7thMIX	ボーカル	2,023	TCジュル@1回クホった	マットマウス パート2（神奈川）
	テクノ	3,488	TCジュル@マジェもクホった	
	スピード	4,172	TCジュル@よく死にます	
	セレクション	2,162	TCジュル@スティング飽きた	
スペースボンバー		10,545,300	醜!!男塾　山本	ゲームサファリ穂積店（岐阜）
バルキューブ		5,822,810	AXIOM-DEN	個人申請 ジョイランド堺（大阪）
ショックトルーパーズ 2ndスカッド	エンジェル	26,541,630	さきお（汗）	えの木（高知）
パイパーフェイズワン NEW Ver.		16,648,795	NER	個人申請アミューズメント・フタバ（東京）
ハイパーデュエル		2,739,610	陰陽座ハマってますⒶ	GAME's WiLL京都）
アクウギャレット		11,347,840	ZNA-㊙-CKDF-CKL-DBS	デイトナⅢ（埼玉）
フック	連付き	24,951,600	AXIOM-DEN	個人申請ジョイランド堺（大阪）
	連無し	20,975,400		
ビューポイント		4,838,150	IMU-A3T2	GAME IN NAMIKI（東京）
オペレーションラグナロク	連付き	7,343,200	CLAW-やまも㋟	GAME IN NAMIKI（東京）
	連無し	6,737,650	やりすぎで粉も出ません CLAW-やまも㋟	個人申請 NOVAステーション（愛知）
極上パロディウス	こいつ	6,014,300	2KB-RIT8段	大久保アルファステーション（東京）
ラストリゾート	連付き	869,800	醜!!男塾　山本	ゲームサファリ穂積店（岐阜）
剣豪		4,381,000	経経つねつねツネツネ TSUNETSUNE	ゲームファクトリーマグマ川越店（埼玉）
ゲイングランド	1P	31,989,055	Ⅱ世出産記念 JAG-ドラ博士H.S	トライアミューズメントタワー（東京）
	2P	63,342,975	ドラ博士H.S&経（つね）	
R・TYPE		2,460,300	R・TYPEよ永遠に 戦国人	ゲームセンタードリーム（宮城）
オメガファイター		16,239,310	Clover-YMN ゴルァ!ゴルァ!ゴルァ!	西千葉スターダスト（千葉）
トイポップ		193,420	猫YMA-TIT-経つね	プレイシティキャロット巣鴨店（東京）
アルゴスの戦士		12,160,260	昴様を訪ねて3ヶ月？ NRX-044	グッデイ21（東京）

ージ突入時）の点数が300万点を越えています。一応の「大台」は突破したものの、まだ伸びる要素があるというのが恐ろしい限りですね。

久々に更新された**フック**は、隠しアイテムの出現場所をレバー右＋Aで攻撃すると、2000点加算されますが、アイテムは出ずに得点だけが入ります。これをタイムがゆるす限り多くの回数を繰り返す、という稼ぎが基本になっています。ちなみに使用キャラはピーターパンです。

今回も数千点の差で勝負が付いたのが**ゲイングランド**の【1P】部門。砂虫の運もどこが限界なのでしょうか!?

R・TYPEは、7面の残機つぶしで、1機以外はすべて運で出現する、フォースアイテムを引いてきたスコアとのことです。

～お詫びと訂正～

ゲームタイトル	部門	スコア	スコアネーム	店舗名
9月号の訂正				
タイムクライシス3	1人プレイ	3,776,990	ATS	個人申請ゲームファンタジーランド KINGJOY

アルカディア9月号にてタイムクライシス3【1人プレイ】の全国一位が誤っていました。正しくは上記のスコアが全国一位となります。ここに訂正するとともに、スコアラーの皆さま、読者の皆さまにお詫び申し上げます。

記

このところハイスコアの集計において、多発している集計ミスは、すべて編集部の不徳の致すところです。多大な情熱・時間・金額を費やされているスコアラーの皆さまや、集計にご協力いただいているオペレーターの皆さまにはご迷惑をお掛けしてしまい本当に申し訳なく思っております。

今後はこのようなことの無いよう、厳重なチェック体制を設けるとともに、集計ルールの提示をできる限り明確に提示していくことで、集計ミスを無くしていきますので、変わらぬお引立てのほどお願い申し上げます。

アルカディア編集部　ハイスコア集計担当

ハイスコア
全国集計

7月21日
時点

HI-SCORE

★は今回の集計で全国1位になったスコアです。なお、★に関する特別な集計はありません。

ここは、全国のハイスコア店舗が申請するスコアを掲載するコーナー。店舗とプレイヤーが協力しハイスコアを申請、そして店舗同士でそのスコアを競い合い、一層の高みを目指す。今月も51店舗の申請があり、中でも東京都のグッデイ21は、STGに強い全国屈指のハイスコア店舗。STGのスコアラーならぜひチェックしてほしい。

ゲームビンゴ
千葉県市川市相之川4-6-18 YKビル1F ☎047-395-2065

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	式神の城Ⅱ（2P同時プレイ）	4,337,313,570	4研EPM @なごやん帰り	ALL ニーギ・GB 壱式 玖珂 光太郎 弐式 1ミス DP
2	R-TYPE	2,295,000	Nikki	ALL 連付
3	ファイナルファイト（ガイ連なし）	3,346,840	くろべえ	ALL
4	アルゴスの戦士	10,845,090	YAM最後妥協	ALL ノーマル 約20万点落ち
5	ファンタジーゾーン	44,439,600	8周ノーミス クリアー→達成!!	9-2（R.66） 国内版 連付

ハイテクセガ盛岡
岩手県盛岡市大通2-6-11 ☎019-623-2562

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ケツイ 絆地獄たち（通常モード タイプB）	242,408,139	Crocus-dis	2-5 1周 1.56億
2	式神の城Ⅱ（結城 小夜）	3,982,968,290	ICY	ALL 弐式
3	式神の城Ⅱ（日向 玄乃丈）	4,214,712,750	T.kiz	ALL 壱式 4ミス
4	式神の城Ⅱ（ロジャーサスケ）	3,230,065,490	T.kiz	ALL 壱式 4ミス
5	ギルティギア イグゼクス #RELOAD	13,751,700	T.kiz	ALL ヴェノム ペナルティ×2

レジャーパレス
北海道札幌市白石区本郷通8丁目南3-10 ☎011-862-6906

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストライカーズ1945（P-38 ライトニング）	905,500	アダモちゃ～ん	2-1 連付
2	ストライカーズ1945（ZERO）	914,400	ハ～イ♡	2-2 連付
3	ストライカーズ1945（震電）	941,800	今日もプチ エンジェル♡	2-2 連付
4	ストライカーズ1945（P-51 ムスタング）	1,043,300	はやく 出さないと……	2-4 連付
5	ストライカーズ1945（メッサーシュミット）	1,250,900	白虎5段 おれの玉を返せ～	2-6 連付

西千葉スターダスト
千葉県千葉市中央区春日2-54-4 ☎043-244-9721

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ケツイ 絆地獄たち（通常モード タイプA）	313,640,646	N.O	ALL 1周1.94億 クリア時残×2、B×1
2	怒首領蜂大往生（タイプA）	888,897,140	プチエンゼル	2-5 1周5.2億 MAX2725HIT
★	オメガファイター	16,239,310	Clover-YMN ゴルァ!ゴルァ!ゴルァ!	ALL 1周862万 ノーマル
4	トライゴン（連付）	2,243,640	タンスにゴン	ALL 残×1 ←ポイント ノーマル
5	エグゼドエグゼス	3,283,300	ゴキブリホイホイ	15面 連付 ノーマル

ゲームセンタードリーム
宮城県仙台市青葉区中央2-1-17 東四ビルB1 ☎022-224-1046

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ケツイ 絆地獄たち（通常モード タイプA）	309,184,390	そろそろ仙台 引退かも 戦国人	ALL 残×2 B×0
2	ガンバード（マリオン）	1,619,800	ASG-如月浪人-RIN	2-6 三柱神まで 練習中
3	ソウルキャリバーⅡ（タイムアタックタリム・タリム）	2'28"05	ANA	ALL
4	ソウルキャリバーⅡ（タイムアタック・ラファエル）	2'25"81	UME	ALL
5	ティンクルスタースプライツ	1,666,460	にばぁー	ALL スプライツ

レタス702
北海道札幌市北区北7条西2-15-1 TMビル1F ☎011-737-6165

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	式神の城Ⅱ（日向 玄乃丈）	4,709,875,130	VAN	ALL 壱式
2	式神の城Ⅱ（玖珂 光太郎）	4,863,129,700	M.Shi	ALL 弐式
3	闘幻狂（上宮瑠）	28,166,500	うどん食って 帰る！	ALL
4	ケツイ 絆地獄たち（通常モード タイプB）	275,645,366	うどん食って 帰んなって！	ALL
5	ボーダーダウン（6D）	163,087,700	OAM-なおき	ALL

トライアミューズメントタワー
東京都千代田区外神田4-3-10 ☎03-5295-2345

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	ゲイングランド（1P）	31,989,055	Ⅱ世出産記念 JAG-ドラ博士H.S	ALL 連付 スコアラーにします
★	ゲイングランド（2P）	63,342,975	ドラ博士H.S& 経(つね)	2P同時プレイALL 連付 H.S出産記念
★	あずまんが大王 パズルボブル(1人でパズル)	329,131,120	UMC(ふなっこの おまめさん)	ALL 神楽 放課後コース
4	ボーダーダウン（6D）	251,210,220	ZNAからの お知らせです。	ALL
5	ファイティングファンタジー	329,210	UMC(ふなっこ to eat!)	ALL 食べれません

デイトナⅢ
埼玉県川口市芝新町4-30 星野ビルB1 ☎048-269-8119

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	サンダードラゴン2（1P側）	6,137,030	両替士	ALL 連付 このスコアを K.T氏に捧ぐ
★	婆娑羅2（明智光秀）	30,474,950	ゴッドハンド	ALL 連付 1周1027万
3	ビートマニアⅡDX 9thstyle(マックスビート)	8,127	MEGA	ALL HS2 ランダム
4	ぷよぷよSUN（やさしい）	1,077,063	SPD-Y.I	ALL
★	アクウギャレット	11,347,840	ZNA@-CKDF-CKL-DBS	ALL 連付

釧路スガイ ゲームプルプル
北海道釧路市北大通6-1-2-2 ☎0154-22-8670

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	ビートマニアⅡDX 9thstyle（クラブ）	6,069	ピュアラインおばさん (小枝さん)=愚者	ALL 2702-665-42-5-16
2	ビートマニアⅡDX 9thstyle(マックスビート)	7,716	EURO	ALL 3473-770-93-5-23
3	式神の城Ⅱ（金 大正）	4,321,809,390	AKA！	ALL 弐式 ×8×18316
4	デモリッシュフィスト（アンデッド）	12,395,600	ギアとゴリアス	6面 連付 泥酔状態で
5	DDRMAX2 7thMIX	264,314,455	ロンドンブーツ 責任編集	ALL TSUGAR→ ORION'78→県JAPAN→ MAXXUNLIMITED

東京レジャーランド小岩店
東京都江戸川区南小岩8-15-3 ☎03-5668-8411

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ビートマニアⅡDX 8thstyle（フィール）	4,241	宣子一筋	ALL
2	ビートマニアⅡDX 8thstyle（ボーカル）	5,648	宣子一筋	ALL
3	ビートマニアⅡDX 9thstyle（クラブ）	4,436	宣子一筋	ALL
4	ビートマニアⅡDX 9thstyle(スタイリッシュ)	3,473	宣子一筋	ALL
5	ビートマニアⅡDX 9thstyle(リミックス)	4,671	宣子一筋	ALL

ゲームファクトリーマグマ川越店
埼玉県川越市脇田町9-3 ☎049-222-8839

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	怒首領蜂大往生 ブラックレーベル(タイプA)	2,236,507,200	S／W店員®	2周ALL EX強化 くますぅ♪
★	剣豪	4,381,000	経経つねつねツネツネ TSUNETSUNE	ALL 50円 入れたら出た(笑)
3	ぐわんげ（賀茂 源助）	86,875,945	はまれし	ALL
4	ファイナルファイト（コーディー）	4,107,360	誰か	ALL
5	ダライアス外伝	10,969,810	Y・Y	ALL V'ゾーン ノーミス

フリーウェイ八戸店
青森県八戸市長苗代4-1-20 ☎017-820-5612

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	怒首領蜂大往生 ブラックレーベル(タイプB)	969,498,280	TGA-P4U (KTR,MiX)	2周ALL レーザー強化
2	ケツイ 絆地獄たち（通常モード タイプA）	267,810,599	TGA-KLES け～はち	ALL 通常2周
3	式神の城Ⅱ（玖珂 光太郎）	5,518,004,260	KLES-EXILE	ALL 弐式 銭34583
4	式神の城Ⅱ（結城 小夜）	4,414,266,050	KLES-黒ルナ	ALL 壱式 銭19656
5	式神の城Ⅱ（ちびふみこ）	2,563,339,970	TGA-KLES KHC @毒舌強化。	ALL 壱式 銭7599

ゲー事典
■ゲームファクトリー川越店 http://www6.ocn.ne.jp/~uzuraegg/magma/top.html ■ゲームビンゴ http://www.game-bingo.com/
■トライアミューズメントタワー http://www.try-inc.co.jp/tower/ ■大久保アルファステーション http://www.alpha-st.co.jp/index2.html

ハイスコア通信

ハイスコア集計店からのメッセージ

●レタス702（北海道）
『GGXX #リロード』をハイスコア用に録画できるので、使用してください。
BY㊋

●釧路スガイゲームブルブル（北海道）
もっさり感が漂うハイスコア集計店舗を目指して頑張ります。 BY新担当

●ゲームセンタードリーム（宮城県）
スコアを出してくださった方々、どうもありがとうございました。

●デイトナⅢ（埼玉県）
火曜クラブでは、通販を予定しています。詳しくは火曜クラブHPまで。
(http://members.jcom.home.ne.jp/kayoucub/)

●ゲームファクトリーマグマ川越店（埼玉県）
『GGXX』のGCN杯予選には、60名様にご参加していただき、誠にありがとうございます。9月からほかの大会も開催します。第一弾は、『頭文字D』！ 詳細はHPにて。

●東京レジャーランド小岩店（東京都）
毎月第2第4土曜日に、VFRポイントランキング戦を開催しています！ 集えバチャっ子!!

●グッディ21（東京都）
VXV氏、この度は、大変お世話になりました！ ありがとうございます。
BY店長

●大久保アルファーステーション（東京都）
AMショー出展タイトルもガンガン入荷予定！ 『Zガンダム』も『サムライスピリッツゼロ』も複数台入荷致します。ぜひご来店ください。

●GAME IN ナミキ（東京都）
お祭りに参加してくださったお客様、ありがとうございます。お祭りプロデュースの㊋㊏様に多謝。

●アミューズメントランドKentagon&Kyontagon合同集計（東京都）
今回は、たくさんのスコアが集まりました。申請してくださった皆さま、ありがとうございます。これからもガンガン申請してください。 BYDON

●中野ロイヤル（東京都）
新規のスコアラーさん、大歓迎！ ご来店をお待ちしております。

ゲームコンドル 駒形本店

静岡県静岡市駒形通1-1-33 ☎054-253-0161

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	怒首領蜂 (Cタイプ)	314,787,840	68VSS-将WIN ザバさんやった!	全2周ALL SHOT強化 残1 MAXHit666
2	レイディアントシルバーガン (ステージ2)	22,239,300	Y.S	ALL
3	バトルガレッガ (ガイン)	17,003,930	G.R	ALL
4	ケツイ 絆地獄たち (裏2周目 タイプA)	272,379,948	醜男塾!! MAG-失敗-E.Y	2-5 ヘボイ
5	ケツイ 絆地獄たち (通常モード タイプA)	298,123,905	醜男塾!! MAG-寸止め-E.Y	全2周ALL 残2 ボム2 2-3,4 共にヘボイ!!

ゲームスタジオ キューブ

東京都板橋区赤塚2-2-18 ☎03-3554-2261

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ビートマニアⅡDX 9thstyle(マックスビート)	7,318	GS	
2	ビートマニアⅡDX 9thstyle(ゴールデン)	6,520	GS	
3	ビートマニアⅡDX 9thstyle(リミックス)	5,384	$10	
4	式神の城Ⅱ (玖珂 光太郎)	5,672,757,990	B&J	ALL 弐式
5	レイフォース	8,326,500	下見@ボリューム連 なんて言う人嫌いです	ALL

グッディ21

東京都江東区北砂7-4-4 ☎03-5690-0821

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	アルゴスの戦士	12,160,260	彡様を訪ねて3ヶ月? NRX-044	ALL 約25万落ち!
★	式神の城Ⅱ (ニーギ・GB)	5,520,796,900	T³-CYR-WIZ	ALL
★	式神の城Ⅱ (結城 小夜)	6,718,074,360	初恋の杏ちゃ～んに ドカンときましたユセミ	ALL 壱式 snowあんまん+1億光年～
★	式神の城Ⅱ (金 大正)	6,257,144,300	ASK-KDK会長～	ALL
5	式神の城Ⅱ (日向 玄乃丈)	5,543,279,680	リチャード井上改め スタンボーリ井上	ALL

アベニュー北口店

山梨県甲府市北口2-9-11 ☎055-254-9565

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	式神の城Ⅱ (ちびふみこ)	3,425,453,370	TBSS	ALL 壱式 ×8 11823
2	式神の城Ⅱ (金 大正)	5,138,505,690	TBSS	ALL 弐式 ×8 27164
3	式神の城Ⅱ (玖珂 光太郎)	5,304,815,130	NGP-ANP	ALL 弐式 ×8 31011
4	ケツイ 絆地獄たち (裏2周目 タイプA)	226,676,584	ファン○ジー閉店 F・M	2-4
5	ケツイ 絆地獄たち (裏2周目 タイプB)	218,954,828	本拠地を失った男 F・M	2-4

ゲームプラザ ホームラン

東京都八王子千人町2-19-5 ☎0426-67-0322

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターⅢ 3rdストライク(トゥエルヴ)	4,169,500	TUK	ALL
2	ギルティギア イグゼクス #RELOAD	5,276,700	アホの住人	ALL ヴェノム
3	ストリートファイターⅢ 3rdストライク(ヒューゴー)	7,237,300	TUK	ALL
4	ギルティギア イグゼクス #RELOAD	5,592,800	TUK	ALL テスタメント
5	式神の城Ⅱ (ニーギ・GB)	3,746,269,190	千葉 豊正	ALL 壱式

大久保アルファステーション

東京都新宿区百人町2-17-2 アルファビル ☎03-5330-8595

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	極上パロディウス (こいつ)	6,014,300	2KB-RIT8段	ALL 連付
2	式神の城Ⅱ (ふみこ・O・V)	4,580,044,470	覇亜	ALL 弐式
3	中華大仙	916,700	さくら愛好会	ALL 連付
4	ファイナルファイト (ガイ連付)	3,946,290	GUE	ALL 連付
5	ファンタジーゾーン	48,842,900	9周ノーミス クリア達成!!	RD74 連付 国内版

ゲームサファリ穂積店

岐阜県瑞穂市穂積町馬場小城1-93-1 ☎058-326-6537

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	式神の城Ⅱ (金 大正)	5,500,765,220	FRK♡3434	ALL 弐式 ×8 30356枚
2	式神の城Ⅱ (日向 玄乃丈)	4,667,495,560	シコシコハッスル	ALL 壱式 ×8 28672枚
3	式神の城Ⅱ (結城 小夜)	3,910,227,680	深田よしを	ALL 壱式 ×8 16466枚
★	スペースボンバー	10,545,300	醜!!男塾 山本	ALL 連付 残×2 5面終了時856万
★	ラストリゾート (連付)	869,800	醜!!男塾 山本	ALL 残×0 1周 31.5万 連付

マットマウスパートⅡ

神奈川県川崎市中原区新城1009 久我ビル1F ☎044-751-8570

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ケツイ 絆地獄たち (裏2周目 タイプA)	248,022,935	ペンギン虐待女	2-3
★	ビートマニア 7thMIX（ボーカル）	2,023	TCジュル@ 1回クホった	
★	ビートマニア 7thMIX（テクノ）	3,488	TCジュル@ マジェもクホった	
★	ビートマニア 7thMIX（スピード）	4,172	TCジュル@ よく死にます	
★	ビートマニア 7thMIX(セレクション)	2,162	TCジュル@ スティング飽きた	

GAME IN ナミキ

東京都世田谷区松原2-27-14 ☎03-5300-5747

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	オペレーション ラグナロク(連付)	7,343,200	CLAW-やまも㋢	ALL シンクロ20、30連付 1～2ドット 移動ボタン付 オーディン
2	バトルガレッガ (ガイン)	19,443,460	STG祭記念 T³-PSO-神威	ALL B連あり とり +1610万…(汗)
3	メタルスラッグ3	9,764,910	福井から来店記念! CYS-SAK	ALL フィオ&マルコ、残×1 全一まで 後100万点 (笑)
4	ストライカーズ1945Ⅱ (震電)	2,970,900	M・T	ALL 残×1、B×2 1周153万
5	怒首領蜂大往生 ブラックレーベル(タイプB)	2,074,893,840	GFA2-ISO	ALL EX強化 残×1、B×2、1周7.4億(1.4億落ち) 2-2ボスで1ボム

アミューズメントパークNASA

長野県長野市高田五反田1720 ☎026-228-7434

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	闘幻狂 (熊千千)	82,333,800	ROY	ALL 連付 究極ルート
2	式神の城Ⅱ (玖珂 光太郎)	5,570,446,090	1207	ALL 弐式 $35208
3	式神の城Ⅱ (日向 玄乃丈)	3,961,083,250	シゲッチ♡	ALL 壱式 $18999
4	ボーダーダウン (6B)	113,679,800	NST-永遠	ALL Gスタート
5	ファイターズヒストリーダイナマイト（リョウコ)	1084650	正月までにゲームそろうかなぁ…デカス教祖	ALL 牛あり

ガリバー青葉台店

神奈川県横浜市青葉区青葉台2-9-16 フラワービル1F ☎048-521-7821

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	式神の城 (金 大正)	5,564,310,330	MRA-YOSI@まだまだいっくよぉ～	ALL 3m…… カナリマンドクセ
2	式神の城Ⅱ (ロジャーサスケ)	4,731,050,900	人妻天・ KOKOS	ALL 7ミス 50億は見えた。
3	式神の城Ⅱ (日向 玄乃丈)	2,431,029,030	穴ウメ太郎	4-2 6ミス 壱式 4-2ボスまで。
4	ビートマニアⅡDX 9thstyle(マックスビート)	7,942	GOLI3	ALL ダメダメ…
5	ビートマニアⅡDX 9thstyle（ボーカル)	5,748	BM2DX9	ALL 全然ダメ。

アミューズメントランドkentagon&kyontagon合同集計

東京都新宿区百人町1-10-7 (Kentagon) 東京都新宿区百人町1-18-11 (Kyontagon) ☎03-5386-2460

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	式神の城Ⅱ (日向 玄乃丈)	5,642,984,700	祝フェック 大台到達	ALL
★	ボーダーダウン (6D)	274,549,700	YOH	ALL
★	ボーダーダウン (6C)	241,049,660	6Cも始めました	ALL ラスボス失敗
4	怒首領蜂大往生 ブラックレーベル(タイプB)	2,283,258,450	GFA2-ISO	ALL 残0 B2
5	ザ・ハウス・オブ・ザ・デッドⅢ	205,760	M.N	ALL

ゲームボックスQ2

愛知県名古屋市中村区則武1-16-8 第一Uコーポ1F ☎052-452-0920

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	式神の城Ⅱ (玖珂 光太郎)	5,463,813,930	MTK	ALL 壱式 ×8:34382
2	式神の城Ⅱ (結城 小夜)	5,506,735,790	DASI@あいりー	ALL 美脚 弐式 3ミス いとふゆ (笑)
3	式神の城Ⅱ (2P同時プレイ)	6,219,932,550	服部（左手、右手)	ALL ダブルプレイ 玖珂 光太郎弐式 金弐式 ×8:37727
4	デモリッシュフィスト (アンデッド)	24,566,500	ヒビキ	ALL MAXHIT123
5	怒首領蜂大往生 (タイプB)	1,115,883,480	あら、安いわね	ALL B-EX 残×0 B×2

イミグランデ相模原店

神奈川県相模原市東淵野辺4-15-1 ☎042-753-8881

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	頭文字D Arcade Stage Ver.2(妙義左回り)	2'50"603	RRL-渋谷英毅	ALL R32 MT ロケスタあり
2	頭文字D Arcade Stage Ver.2(赤城上り)	2'18"118	イッテヨシ門下生 @byイワモッチ	FD 完走
★	頭文字D Arcade Stage Ver.2(いろは坂逆走)	2'41"599	キヨ	インテR 完走
★	頭文字D Arcade Stage Ver.2(いろは坂下り)	2'33"970	パルプン@ RED R	
★	バトルギア3 (超弩級順走)	2'31"649	ミケイ	完走

中野ロイヤル

東京都中野区中野5-52-15 ☎03-3387-9599

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	式神の城Ⅱ (金 大正)	3,588,311,970	FJI@店員	ALL 穴ウメ 伸びるかも
2	式神の城Ⅱ (ニーギ・GB)	3,985,052,620	千葉 豊正 (TIBA)	ALL 穴ウメ 都内移動存在
3	式神の城Ⅱ (2P同時プレイ)	5,212,745,900	YANE&FJI	ALL 死にすぎた。
4	怒首領蜂大往生 ブラックレーベル(タイプB)	1,237,336,060	PCEマニアY・Y @初中野記念	ALL EX強化 全てによって大失敗
5	アルゴスの戦士	10,818,780	YAM 最後妥協	ALL ノーマル 約25万点落ち

ゲー事典
■中野ロイヤル http://royal-g.hp.infoseek.co.jp/ ■イミグランデ相模原店 http://www.aa.alpha-net.ne.jp/imigra/ ■ゲームコンドル駒形本店 http://www.geocities.co.jp/Playtown-Knight/8997/
■アミューズメントパークNASA http://www5d.biglobe.ne.jp/~apnasa/ ■ボックスQ2 http://nmt.cside.com/q2/

●**ゲームスタジオキューブ（東京都）**
9月からビデオゲームは新作ラッシュですねぇ。当店にも話題の新作が続々と入荷しますので、皆さんよろしくね！
BY『Zガンダム』に闘志を燃やす店長

●**ガリバー青葉台（神奈川県）**
ガリバーでは、ビデオ録り計画が水面下にて進行中。

●**イミグランデ相模原店（神奈川県）**
『頭文字D』、『バトルギア3』、『F-ZERO AX』と、ドラゲーが盛り上がってます！ ハイスコア申請ありがとうございます。そのほかの要望も募集していますので、よろしくお願いします。　BYA

●**ゲームコンドル駒形本店（静岡県）**
すっかり夏ですね。この号が発売されるころには、『ドルフィンブルー』が入荷していると思います。ほかにも、多種ビデオゲームがオールドから新作まで幅広く稼働中です。涼みがてらにぜひ、コンドルへ！
BYスタッフ一同

●**アミューズメントパークNASA（長野県）**
『式神の城Ⅱ』のスコアが少しずつ……。『エスプガルーダ』、『サイヴァリア2』と新作シューティングが楽しみですね。そして、HPのトップイラストを描いてくれた千堂さん、ありがとう！　BY担当

●**ゲームボックスQ2（愛知県）**
ナミキ様のSTG祭に参加させていただきました。東京は、シューターが多くてうらやましい限りです。名古屋で同じことをしたら死にそうな気分になるかも……。

●**ゲームハウスピットイン（愛知県）**
『ストリートファイターZERO3』の大会に参加してくださった方々、大変お疲れさまでした。全国大会も頑張ってください！ 今後、『SNK VS. カプコン』、『ドルフィンブルー』、『ポチッとにゃ～』を入荷予定です。

●**ゲームカレッジ（愛知県）**
『SNK VS. カプコン』の対戦台が稼働中です。50円で3本先取設定です。月の第2、第3土曜日の夜8時は、ゲーム大会!! しばらく、『SNK VS. カプコン』の大会を開催してます。ドンドン参加してね。

●**ゲームプラザキューティ（大阪府）**
『ビーマニ ⅡDX 9thスタイル』が稼働中です。『ポップンミュージック10』も8月から稼働予定です。ぜひ当店へ遊びに来てくださいね。

ゲームストリート ミルカトル加納店
和歌山県和歌山市加納319-1　☎073-476-3033

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	ビートマニアⅡDX 9thstyle(リミックス)	6,246	ABB @とりあえず登録	
★	ビートマニアⅡDX 9thstyle（ボーカル）	6,844	ABB @リネⅡ待ち	
★	ビートマニアⅡDX 9thstyle(ゴールデン)	7,164	ABB@店長 レアください	
★	ビートマニアⅡDX 9thstyle(マックスビート)	8,192	ABB@クロノス 始めますた	
5	式神の城Ⅱ (玖珂 光太郎)	5,452,039,190	白兵王@3-1 ブロック失敗	ALL ×8 5168 弐式

アババ天神橋店
大阪府大阪市北区天神橋3-8-23 コア扇町ビル1F　☎06-6357-6677

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	デモリッシュフィスト（レオニード）	24,321,100	高いとクリアできん AXIOM-H.Y㊥	ALL 残×0 全然ダメ
2	式神の城Ⅱ (玖珂 光太郎)	5,897,332,440	確か6/25のスコア すまんです㊥	ALL 2ミス 弐式
3	式神の城Ⅱ（ロジャーサスケ）	5,449,842,670	全然安定しね～。Missy（ALZ）	ALL 5ミス 弐式
4	怒首領蜂大往生（タイプA）	989,914,700	よゆう上ゆう なめんなよ～㊥	ALL 残×1 EX強化
5	ザ・キング・オブ・ファイターズ 2002	820,600	？氏	ALL クーラ、マリー、チャン

ゲームハウスピットイン
愛知県名古屋市北区金城3-5-6　☎052-916-1722

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	式神の城Ⅱ（ちびふみこ）	2,517,227,970	T.Y	ALL 壱式
2	式神の城Ⅱ（2P同時プレイ）	3,703,737,800	Y.T Y.N	ALL ニーギ(弐) 光太郎(壱)
3	デモリッシュフィスト	16,975,910	SAM	6面 レオニード・バーンズ
4	式神の城Ⅱ (玖珂 光太郎)	5,576,806,890	T.Y	ALL 弐式
5	ギルティギア イグゼクス #RELOAD	5,463,000	BBA	ALL ヴェノム M.O.Mモード

ゲームスポット ハロウイン
島根県出雲市渡橋町1211　☎0853-23-0731

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	F-ZERO AX（ソニックオーバル）	1'34"460	ポンタG	ALL
2	ビートマニアⅡDX 9thstyle(スタイリッシュ)	4,209	FUTI3	ALL
3	ビートマニアⅡDX 9thstyle(リミックス)	5,810	FUTI3	ALL
4	ビートマニアⅡDX 9thstyle(ボーカル)	6,295	FUTI3	ALL
5	ビートマニアⅡDX 9thstyle（クラブ）	5,569	FUTI3	ALL

ゲームプラザキューティ
大阪府大阪市浪速区恵美須東2-3-17　☎06-6632-0170

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	首領蜂（Cタイプ）	35,075,000	初クリア大ちゃん	ALL 残×1
2	コナミアーケードギャラリー'80s（ロードファイター）	999,999	Ⓗ	4-1
3	グラディウス、（1番装備）	3,210,600	天馬屋	6-5 F
4	怒首領蜂大往生 ブラックレーベル(タイプA)	2,015,155,250	STG	2-5 MAXHIT2927 E
5	式神の城Ⅱ（ふみこ・O・V）	4,600,339,430	天満橋民	ALL 壱式

GAME-COLLEGE
愛知県愛知郡長久手町山野田628　☎0561-61-1439

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ギルティギア イグゼクス #RELOAD	11,629,400	XIA	MOMモード チップ
2	式神の城Ⅱ (玖珂 光太郎)	4,867,371,650	SHT	ALL ×8 32036 NORMAL
3	式神の城Ⅱ（ニーギ・GB）	4,115,532,810	????	ALL ×8 16764 NORMAL
4	式神の城Ⅱ（ちびふみこ）	2,961,187,360	ROM	ALL ×8 9381 NORMAL
5	式神の城Ⅱ（ロジャーサスケ）	2,581,586,220	REY	5-1 ×8 8811 NORMAL

アミパラ2000
広島県広島市西区西観音町3-3　☎082-297-7135

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	あずまんが大王 パズルボブル(1人でパズル)	56,468,690	XRX-穴うめ君	学校コース
2	式神の城Ⅱ（ニーギ・GB）	4,305,302,710	HGS-NAL	ALL 弐式 ノーマル
3	式神の城Ⅱ（結城 小夜）	5,004,735,580	MNS	ALL 壱式 ノーマル
4	式神の城Ⅱ（金 大正）	5,066,132,110	MOK4	ALL 弐式 ノーマル
5	太鼓の達人4（むずかしい）	1,466,900	DMO先生、期待age	ゼビウス体操→クラシックメドレー（ロック）

アミューズメントスタジアム豊中
大阪府豊中市玉井町1-1-1 205号　☎06-6857-5700

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	メタルスラッグ3	9,001,100	ナディア使い TCR	ALL エリ→ターマ
2	式神の城Ⅱ（ロジャーサスケ）	3,502,389,590	謎	ALL
3	式神の城Ⅱ（金 大正）	4,898,966,660	万能ネギ	ALL
4	式神の城Ⅱ (玖珂 光太郎)	5,863,691,180	VXミキV	ALL
5	式神の城Ⅱ（2P同時プレイ）	976,243,080	ATA&MINA	3-1 ロジャー&金

ゲームランド おにごっこ
三重県松阪市日野町1-1 ベルタウン2F　☎0598-21-1211

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	頭文字D Arcade Stage Ver.2(赤城上り)	2'18"005	たくら	DRY FD3S
2	頭文字D Arcade Stage Ver.2(秋名下り)	2'50"583	たくら	DRY SW20
3	頭文字D Arcade Stage Ver.2(碓氷左回り)	2'42"496	ストーン	DRY 汁ハ
4	ドラムマニア8thMIX	571,262,450	MO84	ノンストップ オーダー
5	ビートマニアⅡDX 9thstyle(マックスビート)	7,938	BLUE	HS-3 RANDOM

ビッグプレイランド
愛媛県松山市道後樋又11-23　☎089-925-0566

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ケツイ 絆地獄たち（通常モード タイプA）	232,559,507	てんじんか @HTC	2-5 ノーマル
2	ライデンファイターズJET（スレイブ）	110,003,334	AAA	ALL ジャッジ
3	バーチャファイター2（ジャッキー）	4'19"67	ACF	ALL 3本先取設定
4	鉄拳4（クマ）	1'48"00	YAN	ALL
5	電脳戦機バーチャロン（ライデン）	6'29"20	跳躍馬 26次元次郎	ALL 2本先取設定

ゲーマーズハウスガンマ
大阪府池田市石橋1-8-10 ステーションプラザ3F　☎0727-62-6780

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ビートマニアⅡDX 9thstyle(マックスビート)	8,135	電脳雑技団 YMG-©	ALL ランダム
2	ビートマニアⅡDX 9thstyle(ゴールデン)	7,089	電脳雑技団 YMG-©	ALL ランダム 5曲目1931
★	テトリス T・A PLUS（マスター）	7'18"33	CAA	ALL m
4	ケツイ 絆地獄たち（通常モードタイプA）	270,507,755	ついにAMO	2周 ALL
5	ケツイ 絆地獄たち（通常モードタイプB）	205,484,650	私がAMOさんになっても♪（しもしも）	2-4

アミュージアム草津店
滋賀県栗東市小柿7-8-8 テイサンクスエア内　☎077-554-3457

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バーチャコップ3	240,397,800	D・Y-YAMATO	ALL 真ALL 2P側
2	ビートマニアⅡDX 8thstyle（V.A.）	7,078	AFRO	ALL HS-3
3	ビートマニアⅡDX 8thstyle(パーティー)	6,903	AFRO	ALL HS-3 ○R
4	ビートマニアⅡDX 8thstyle（NO.5）	6,303	AFRO	ALL HS-3
5	式神の城Ⅱ（2P同時プレイ）	4,074,267,290	EPM@旅行中	ALL ニーギ壱式 光太郎弐式 6ミス DP

えの木
高知県高知市旭町3-104　☎088-825-3293

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	デモリッシュフィスト（ヴァネッサ）	25,392,900	人生は元気があればサギバもある。M-1号	ALL 連同付
2	ギルティギア イグゼクス #RELOAD	19,278,000	後悔が先に立つ機械を発明!!ZOT-HAM	ALL 10人目終了 1060万 チップ
3	テトリス T・A PLUS（マスター）	8'12"60	才能が無い。マッキ上等兵	ALL m SK銀
★	ショックトルーパーズ セカンドスカッド(エンジェル)	26,541,630	さきお（汗）	ALL
5	ストリートファイターⅢ 3rdストライク(トゥエルヴ)	10,709,400	さべつ@全ツッパ 黄龍（おとこ汁）	ALL 連同付 ダッドリー80万(泣) いぶき35万(殺)

ジャスコ屋上プレイランド
兵庫県川西市小花1-6-16　☎0727-59-7464

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ティンクルスター スプライツ	3,723,086	Ⓜうさぎねこ	ALL メヴィウス MAX68Hits
2	ストリートファイター ZERO2α（ロレント）	1,059,900	T.D久保田	ALL
3	機動戦士ガンダム 連邦 VS. ジオン(チーム・ジオン)	14,029	10IN、SPT藤原さんやったよー	ALL シャア ザク 上に同じ
4	ミスタードリラー2（500m インド）	206,795	クリアしただけ	ALL
5	デモリッシュフィスト（アンデッド）	3,637,700	10IN@穴ウメ	ステージ3 MAXHits52

GAME'S MILK
京都府宇治市大久保町北ノ山101-5　☎0774-44-5770

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	式神の城Ⅱ (玖珂 光太郎)	5,893,808,310	先生ピタリ賞 御執心？KFI-SKY	ALL 弐式
★	闘幻狂（葛天蕾）	82,186,900	撃郎	ALL 連付
3	闘幻狂（熊千干）	74,719,100	撃郎	ALL 連付
★	闘幻狂（朱星寒）	78,790,700	ムカリ	ALL 連付
★	闘幻狂（呉品）	61,656,500	トール	ALL 連付

ゲー事典
■GAME-COLLEGE http://www.college1.co.jp/index.html ■GAME'S MILK http://www.milk.uji.kyoto.jp/ ■ゲームプラザキューティ http://www.rinku.zaq.ne.jp/bkawf208/
■アミパラ2000 http://www.amipara.co.jp/ ■ミルカトル加納店 http://www8.ocn.ne.jp/~millequa/top.htm ■モンキーハウス本館 http://fukuoka.cool.ne.jp/gmcth/index.shtml

●**ミルカトル加納店（和歌山県）**
長かった夏休みもとうとう終わりですね。皆さん、宿題の方はだいじょうぶでしょうか？ さて、秋といえば、あのビッグタイトルの続編登場！ 高まる期待！ ほかにもいろいろ入荷致しますよ。

●**ジャスコ屋上プレイランド（兵庫県）**
『SNK VS. カプコン』、『ドルフィンブルー』を入荷しました。『GGXX #リロード』の対戦がアツくなっています。近所へお立ち寄りの際は、遊びに来てくださいね。

●**ゲームスポットハロウィン（島根県）**
闘劇の影響で『ストⅢ3rd』が盛り上がっています。

●**アミパラ2000（広島県）**
『ポップンミュージック10』を入荷予定です。『ドルフィンブルー』や『ビーマニⅡDX 9thスタイル』も稼働中です。また、スコアラーも随時募集中です！ どんどん、私に言ってくださいね。
BYガンバレDMO♡

●**えの木（高知県）**
そろそろ穴埋め用のスコアですら厳しくなってきました。『斑鳩』の1面で200万を出すチビッ子の行く末に期待です。

●**プラボ浦上店（長崎県）**
このスコアが掲載されるころには、『Zガンダム』が入荷していることでしょう。大会も毎月開催致しますので、ぜひご来店ください。

●**ゲームプラザ・ショールーム&SPOLA九品店合同集計（熊本県）**
出雲さん、ち一○さん、TAKさん、クマさん、名無しさん、遠征お疲れさまでした。

●**プレイシティ中央町店（鹿児島県）**
『ビーマニⅡDX』が盛り上がっております。8月には、『ポップンミュージック10』が入荷予定です。9月も新製品が入荷しますので、ぜひ遊びに来てください。
BY店長 大迫

●**ジョイBOX（沖縄県）**
第1・第3日曜日に『ソウルキャリバーⅡ』、第2・第4日曜日に『GGXX』のランバトを開催しております！ 詳しい時間帯は、当HPか店員までご確認をよろしくお願いします。

電脳遊園地ハリケーン鹿屋店

鹿児島県鹿屋市本町9-16 ハリケーンビル1F ☎0994-41-4188

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	式神の城Ⅱ（玖珂 光太郎）	3,311,747,340	詩音-舞	5-1
2	式神の城Ⅱ（玖珂 光太郎）	2,496,725,010	DEF	4-2
3	式神の城Ⅱ（ニーギ・GB）	1,613,315,970	詩音-舞	5-1
4	式神の城Ⅱ（2P同時プレイ）	2,944,087,570	FW&SHION-MAI	5-1
5	式神の城Ⅱ（2P同時プレイ）	2,803,482,490	DAI&SHION-MAI	5-1

プラボ浦上店

長崎県長崎市中園町6-23 ☎095-848-2223

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	宇宙大作戦チョコベーダー	136.5%	KEN	ALL
2	式神の城Ⅱ（玖珂 光太郎）	5,776,379,460	KEN	ALL 弐式 ×8:36596
3	式神の城Ⅱ（日向 玄乃丈）	4,189,482,420	KEN	ALL 壱式 ×8:20840
4	ボーダーダウン（6D）	117,460,570	KEN	ALL 連付
5	式神の城Ⅱ（2P同時プレイ）	5,246,357,800	SORA 373	ALL 小夜壱式 ×8:28087 玖珂 光太郎弐式

モンキーハウス本館

福岡県福岡市中央区六本松2-6-7 ☎092-731-0052

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ゲイングランド（1P）	31,987,415	最近、できない。㋠	ALL 連付
★	ギルティギア イグゼクス #RELOAD	24,034,600	G.M.C.DUO クソゲー許しません	ALL カス
3	ストリートファイターZERO3（ナッシュ）	6,244,800	当店での挑発は控えて下さい。	ALL 連同付 カス
4	ストリートファイターZERO3（ローズ）	6,326,300	まだまだ… K.Y	ALL 連同付
5	バンダイク（連付）	1,817,920	G-free MAS ONS U-suke	ALL

ゲームインナハⅡ

沖縄県那覇市松尾2-22-19 ☎098-861-8361

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	パカパカパッションスペシャル	2,469,060	ABD	1-Z, 5-Z, 8-Z 93% 96% 96%
2	式神の城Ⅱ（玖珂 光太郎）	4,802,310,390	BAD	ALL
3	式神の城Ⅱ（ロジャーサスケ）	3,009,119,330	TAO	ALL
4	式神の城Ⅱ（ふみこ・O・V）	2,459,221,560	HOS	ALL
5	式神の城Ⅱ（ちびふみこ）	2,773,061,650	TAO	ALL

ゲームプラザ・ショールーム&SPOLA九品寺合同集計

熊本県熊本市黒髪5-4-62（ゲームプラザショールーム）熊本県九品寺5-10-15（スポラ九品寺）☎096-372-5700

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	式神の城Ⅱ（2P同時プレイ）	6,263,386,790	Y.S.333 どんぐりす	ALL 光太郎弐式 ロジャー壱式 8ミス 二人同時スタート 二人同時ALL
2	式神の城Ⅱ（玖珂 光太郎）	6,122,361,690	お茶まにあKMT	ALL 弐式 ノーミス
3	式神の城Ⅱ（ニーギ・GB）	5,355,165,920	Y.S.333	ALL 弐式 3ミス
4	式神の城Ⅱ（ロジャーサスケ）	5,327,175,720	どんぐりす	ALL 壱式 1ミス
5	式神の城Ⅱ（日向 玄乃丈）	5,151,981,240	どんぐりす	ALL 弐式 5ミス

遊道楽箱崎店

福岡県福岡県東区箱崎6-1-2 松本ビル1F ☎092-641-9415

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	バーチャファイター4 エボリューション	2'03"35	武・最速☆ 店員さん	ALL カゲ
2	Gダライアス（オミクロン）	55,360,990	捕鯨隊3号	ALL 連付
3	リアルバウト餓狼伝説スペシャル（マリー）	2,017,500	K.Y	ALL SSS×9
4	ストリートファイターⅢ 3rdストライク（春麗）	6,773,100	K.Y	ALL ランクM.S.F
5	デモリッシュフィスト（ヴァネッサ）	5,003,700	穴うめ @かすてぃら	3面 来月は がんばります

ジョイBOX

沖縄県那覇市首里儀保町3-16 ☎098-886-9429

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	デモリッシュフィスト（レオニード）	3,618,800	KEM	3面 MAX53
2	パカパカパッションスペシャル	1,309,990	芹	ALL 97%→95%→98%→97%
3	パカパカパッションスペシャル	1,198,370	芹	ALL 片手プレイ
4	闘幻狂（上官瑾）	22,589,403	KEM2	
5	闘幻狂（朱星寒）	18,078,702	KEM1	

プレイシティ中央町店

鹿児島県鹿児島市中央町34-10 ☎099-252-8884

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	バトルギア3（超初級逆走）	2'15"989	SKN9	RX-7 SINGLE TURBO [FD3S]
★	バトルギア3（上級順走）	3'23"203	SKN9	インプレッサ S202 Sti version [GDB]
3	バトルギア3（弩級逆走）	3'08"981	F.Y2	インプレッサ S202 Sti version [GDB]
4	ビートマニアⅡDX 9thstyle（マックスビート）	7,916	xja	
5	ビートマニアⅡDX 9thstyle（ボーカル）	6,686	xja	

ゲームスポット大橋

長崎県長崎市大橋町7-17 森田ビル1～3F ☎095-845-9619

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ソウルキャリバーⅡ（ヴォルド）	3'54"56	8801	ALL タイムアタック アルターネイティブ
2	ソウルキャリバーⅡ（ラファエル）	3'22"05	MID.	ALL タイムアタック アルターネイティブ
3	ぷよぷよDA！	64,898,683	完全燃焼 夢総体	ALL 中辛モード
4	ソニックウィングス3	2,714,300	健太郎	2周目 ラスボス
5	ウルトラマン倶楽部	1,398,600	FBI	ALL

ハイスコアの問い合わせは E-Mail、FAXをご利用ください

現在集計中のスコア内容をはじめ、稼ぎのテクニックなど、ハイスコア申請で公平さを欠くような質問にはお答えできません。直接ルールとは関係のないご意見、ご感想に関しましてもすべてに返信できない場合があります。ご了承ください。
※お寄せいただいた質問はアルカディアHPに掲載させていただくことをご了承ください。

■E-Mailでのお問い合わせに関して
あて先
hi_score@arcadiamagazine.com
※メールタイトル(subject)には必ず「ハイスコアに関する質問」と明記してください。

■FAXでのお問い合わせに関して
問い合わせFAX番号
03-5433-7212

質問をお寄せいただく場合、氏名／住所／電話番号／返信用メールアドレスまたはFAX番号を必ず明記ください。また、電話でのお問い合わせに関しては一切お答えできません。ハイスコアに関するお問い合わせはE-MailまたはFAXにてお願い致します。

ゲー事典
■電脳遊園地ハリケーン鹿屋店 http://ip.tosp.co.jp/i.asp?i=hurri ■遊道楽箱崎店 http://www02.so-net.ne.jp/~tobby/top.html
■ゲームプラザショールーム http://www.eurus.dti.ne.jp/~shimada/ ■プレイシティ中央町店 http://playcity.hp.infoseek.co.jp/index.shtml

CLOSE UP! HI-SCORE SCENE

決して妥協せず、常に己の限界に挑戦し続けるハイスコアラーたち。そんな彼らが織りなす熱いハイスコア争い。常にトップをひた走る者。いつも僅差に泣く者。集計のたびにトップが入れ替わるタイトル。確かにそこにはさまざまなドラマがあるのだ。君にもそんなワンシーンを感じてほしい。

15th chapter . 最終スコア一覧表 その9

多くの集計打ち切りタイトルの中には、不当に打ち切られたものも決して少なくない。今回はその一例を紹介する。

永久パターンの境界線

あるステージで敵を倒して稼ぎ続けるなどの永久パターン(以下永パ)が発覚すると、ほとんどの場合では競技性が失われ、集計を続行する意味が無いとして集計が打ち切られる。しかし、これまでのハイスコア集計の中には、まれにプレイヤーや集計側両者の勘違いや誤りによって、実は永パではないのに(もしくは不明瞭なまま)集計打ち切りとなったタイトルがいくつか存在する。その中の一つが左表中の『SDガンダム サイコサラマンダーの脅威』だ。このゲームでは最終面ボスのビットを壊すとスコアが加算されるのだが、このボスが自爆しないことから永パと判断され集計が打ち切られた。しかし、この永パを実行できた人間はおらず、コンティニューを繰り返してボスが自爆しないことを試しただけだったようだ。また、前回紹介した、プレイ中に突然約20万点入るという現象により、通常ではありえないスコアが出たことも、永パ使用のスコアと判断された理由だろう。

また、永パかどうかの真偽が長い期間決着が付かなかったタイトルの代表として『ウルフファング』が挙げられる。もっとも同タイトルでは、永パを実行できるプレイヤーが都市圏におらず、当時のプレイヤーもそれほど検証に熱心でなかったことが発覚の遅延を助長してしまったのだろう。この場合は結局永パになり、それを裏付けるスコアも出たため無事に問題は解決した。しかし、分かりやすい一部の例を除けば、往々にしてプレイヤー間で取りざたされる議題が永久パターンなのだ。

最近でも『ワンダーモモ』での永パを実行するのは無理なのでは? という声が挙がるなど、最近のオールドゲームのスコア狙いが活発になってきた流れの中で、置き去りにされていた問題が多く表面化してきているのも事実なのだ。

1991年に集計開始したタイトル(後編)

ゲームタイトル	部門	スコア	備考&ルール
ランパート	中級	114,601	部門別にスコアで集計
	昇進	112,478	
チャイナタウン	プロフェッショナル	560,500	部門別にスコアで集計
	成金物語	257,300	
ハットトリックヒーロー		84	得点で集計
ウェルトリス		1,000,000+α	100万点+α達成のため集計打ち切り
レーシングビート	フランス	3'14"28	コース別にタイムで集計
	アメリカ	3'40"32	
	日本	4'01"19	
	U.K.	3'43"70	
スーパーピンボールアクション		10,000,000+α	1000万点+α達成のため集計打ち切り
アグレス		1,000,000+α	100万点+α達成のため集計打ち切り
サンダーゾーン		記録無し	永久パターン発覚のため集計打ち切り
ヴィマナ		10,000,000+α	1000万点+α達成のため集計打ち切り
ガンフォース	連付き	3,663,900	連射別にスコアで集計
	連射無し	3,662,200	
クイズ三国志		9,999,999	カンストのため集計打ち切り
バーニングファイト		記録無し	※イージー設定の記録
アタックス		10,000	スコアで集計
クラッチヒッター	ペナントモード	AV 1.00	防御率で集計
ブラックハート	連付き	3,048,700(3周目7面)	連射別にスコアで集計。ただし1000万点+α達成まで、面数優先で集計。
	[illegible]	2,447,900(3周目3面)	
ガルフストーム		10,000,000+α	1000万点+α達成のため集計打ち切り
クイズDEデート		331,100	スコアで集計
ファンタズム		記録無し	永久パターン発覚のため集計打ち切り

募集

今回のような「永パで打ち切られているが、実は違うのでは?」というタイトルについて、皆さまからの検証や、ご意見・ご要望を本誌備え付けのアンケートはがきやE-mailでお寄せください。

hi_score@arcadiamagazine.com

最新ゲームのルールと既存ゲームの追加・変更ルール

〈7月22日以降(8月17日(日)締切分)から集計開始、またはルールが変更されたタイトル〉

●**くるくるフィーバー**……【ストーリーモード、チャレンジモード】の2部門で集計します。※使用するキャラクター、レベルなどは問いません。

●**SNK VS. CAPCOM SVC CHAOS**……キャラ別集計は行なわず【タイム】の1部門で集計します。※キャラの使用に関して規制は一切ありません。また、ゲームクリアをしていれば、クリアまでの過程は問いません、ランキング画面のクリアタイムが最も短くなると思われる方法で挑戦してください。

●**ドルフィンブルー**……キャラ別集計は行なわず【スコア】の1部門で集計します。

●**バーチャコップ3 ニューバージョン**……『バーチャコップ3』はカンスト達成のため集計を打ち切ります。ケタを増やしたバージョンを「バーチャコップ3 ニューバージョン」として【スコア】の1部門で集計します。

●**デモリッシュフィスト**……【レオニード、ヴァネッサ、エンソ、アンデッド】の4部門で集計します。

〈6月16日以降(7月21日(日)締切分)から集計開始、またはルールが変更されたタイトル〉

●**ビートマニアⅡDX 9th style**……エキスパートコースのコース別、【スタイリッシュ、リミックス、ボーカル、クラブ、ゴールデン、マックスビート】の6部門で集計します。

●**式神の城Ⅱ**……【光太郎、小夜、金、ふみこ、玄乃丈、ロジャー、ニーギ、ちびふみこ】の8部門と【2P同時プレイ】の計9部門で集計します。(【2P同時プレイ】は二人が同時にゲームスタートしていること。また、二人ともALLクリアしているスコアを優先します)。※一人プレイ時は1P側、2P側どちらでプレイするかは問いません。※式神の壱式・弐式別集計は行ないません。また、EXTREME MODEの集計は行ないません。

●**バーチャコップ3**……カンスト達成のため集計を打ち切ります。

ゲームタイトル	部門	スコア	備考&ルール
ラッドラリー	サンセット	2'52"709	コース別にタイムで集計
	ナイト	2'53"937	
	レイン	2'52"696	
	マウンテン	2'53"381	
ザ・キングオブドラゴンズ	エルフ	7,463,000	キャラ別のスコアで集計。
	ウィザード	4,828,400	
	ファイター	3,656,900	
	クレリック	3,725,800	
	ドワーフ	3,968,200	
サンダードラゴン	連付き	10,000,000+α	連射別にスコアで集計。両部門とも1000万点+α達成のため集計打ち切り
	連無し	10,000,000+α	
ボンバーマン	ノーマル	17,478,400	部門別に集計。VSモードはレベルカンストのため集計打ち切り。
	VS	レベル9+α	
ザ・シンプソンズ	連付き	180,600	連射別にスコアで集計。
	連無し	176,100	
SDガンダム サイコサラマンダーの脅威	連付き	記録無し	永久パターン発覚のため集計打ち切り
	連無し	記録無し	
スターブレード	連付き	2,337,400	連射別にスコアで集計。
	連無し	1,773,200	
ゼクセクス		記録無し	バグのため集計打ち切り
ギャロップ	連付き	999,999	連射別にスコアで集計。両部門ともカンスト達成のため集計打ち切り
	連無し	999,999	
WWFレッスルフェスト	タッグマッチ	2周ALLクリア	スコアが存在しないため、ALLクリアで統一。両部門とも集計打ち切り
	バトルロイヤル	ALLクリア	
エイトマン		302,900	スコアで集計
ブロックブロック	ビギナー	101,490	部門別にスコアで集計
	ノーマル	2,043,180	
ドリフトアウト		8'18"12	タイムで集計
レゾン		700,600	スコアで集計
パワーホイールズ	初級	2'41"29	部門別にタイム、もしくはスコアで集計
	中級	3'19"42	
	上級	3'19"10	
	破壊	999	
レールチェイス		3面	スコアが存在しないため、面数で集計
スパイダーマン		記録無し	永久パターン発覚のため集計打ち切り
ボラックス		記録無し	永久パターン発覚のため集計打ち切り

ゲームタイトル	部門	スコア	備考&ルール
ルースターズ		1,712,800	スコアで集計
チャリオット	連付き	4,851,400	連射別にスコアで集計
	連無し	4,639,800	
ドンプル		22,918,280	スコアで集計
デスブレイド	連付き	1,382,750	連射別にスコアで集計
	連無し	1,081,850	
クイズ学園パラダイス		999,900	カンストのため集計打ち切り
クライムファイターズ2		1,000+α	千点+α達成のため集計打ち切り
クロスブレイズ	ロイ	9,999,990	キャラ別にスコアで集計。ロイはカンストのため集計打ち切り
	アーノルド	2,118,500	
ターボフォース	旧ver.	1,659,400 (3周目2面)	基板バージョン別にスコアで集計。1000万点+αまでは面数優先で集計。6面の斜めスクロールで出現する岩が5000点のものが旧バージョン、500点のものがニューバージョン。
	ニューver.	1,389,800 (2周目4面)	
テキパキ		9,999,990	カンストのため集計打ち切り
ダイナミックカントリークラブ		-13	スコアで集計
ストライクファイター		177,054,110	スコアで集計
サンダークロスII	発売ver. 連付き	10,000,000+α	基板バージョン、連射別のスコアで集計。1000万点+αまでは面数優先で集計。発売ver.連付きは1000万点+α達成のため集計打ち切り
	発売ver. 連無し	8,757,450 (9周目7面)	
	サンプルver. 連付き	9,688,420 (13周目3面)	
	サンプルver. 連無し	6,702,210 (9周目4面)	
D.D.クルー	2Pver. ガンボー	406	基板バージョン、キャラ別にスコアで集計。
	2Pver. F.F.	409	
	2Pver. キング	410	
	2Pver. バスター	406	
	4Pver. ガンボー	304 (5面ボス)	
	4Pver. F.F.	405	
	4Pver. キング	406	
	4Pver. バスター	402	
ゴーリーゴースト		4,504,700	スコアで集計
闘技ブレイザーズ		KILL.675	スコアが99,999 必須のキル数で集計
クロススウォード		残ゴールド39,220	クリア時の残ゴールド数で集計
アクロバットミッション	連付き	978,800	連射別にスコアで集計
	連無し	885,100	
クイズクエスト		7,421,000	スコアで集計
あしたのジョー伝説		301,000	スコアで集計
クイズ大捜査線	シナリオ1	155,000	部門別のスコアで集計
	シナリオ2	182,000	

ハイスコア集計店 募集

当コーナーではハイスコア掲載店を募集しています。

掲載希望の店舗さまは……○店舗名○連絡先（住所・TEL・FAX・E-mailアドレス）○店長およびハイスコア担当者名○サンプルとして店舗のスコアを10項目○お店のPR文以上を官製はがきに明記して、下記のあて先までお送りください。

※掲載店舗の選定は、ハイスコアを継続して集計できる環境にあるか、プレイヤーが出したスコアを正しく確認・申告できる店舗であるかなどを確認させていただくために、上記項目を提出していただいております。その上で掲載店舗として採用させていただく場合は、編集部よりご連絡しております。ご了承ください。

あて先　〒154-8528　東京都世田谷区若林1-18-10 みかみビル
株式会社エンターブレイン
アルカディア編集部「ハイスコア掲載店希望」係

次回集計
（アルカディア10月号掲載）は
2003年
9月21日(日)
までに出されたスコアで、
9月24日(水)
当日消印まで有効です。

ARCADIA

次号予告

次号11月号 NO.42は

9月30日(火)発売予定

予価650円

「進化」した『サイヴァリア2』！
ゲームシステムの詳細が明らかに！



新作

機動戦士Zガンダム エゥーゴvs.ティターンズ

(発売元・バンプレスト　開発元／販売元・カプコン)

サムライスピリッツゼロ

(悠紀エンタープライズ／SNKプレイモア)

エスプガルーダ

(ケイブ)

サイヴァリア2

(サクセス・スコーネック／タイトー)

SNK VS. CAPCOM SVC CHAOS

(SNKプレイモア)

OutRun2

(SEGA-AM2／セガ)

特別付録

アヴァロンの鍵

アルカディア本誌限定！
次号の付録で『アヴァロンの鍵』のEXカードが登場!!

掲載タイトル

バトルギア3Tuned(タイトー)／ポップンミュージック10(コナミ／コナミマーケティング)／PRIDE GP 2003(カプコン)／ワールドクラブ チャンピオンフットボール セリエA 2002-2003(ヒットメーカー／セガ)／ドルフィンブルー(サミー)／F-ZERO AX(アミューズメントヴィジョン／セガ　監修:任天堂)／ギターフリークス10thMIX(コナミ／コナミマーケティング)／ドラムマニア9thMIX(コナミ／コナミマーケティング)／ギルティギア イグゼクス #RELOAD(アークシステムワークス／サミー)／式神の城Ⅱ(アルファ・システム／タイトー)／バーチャファイター4 エボリューション(セガAM2／セガ)ほか

投稿募集

各コーナーへのメールでの投稿あて先

連載コーナーへの投稿

■アフロ文字ネタ投稿
afro@arcadiamagazine.com

■アフロイラスト投稿
afro_cg@arcadiamagazine.com

■ハイスコア全国集計
hi_score@arcadiamagazine.com

■ジャンク新聞
junk@arcadiamagazine.com

■まじかる猛者通信
mosa@arcadiamagazine.com

■ゲーパロ館
dohjin@arcadiamagazine.com

■ゲーマー用語の基礎知識
script@arcadiamagazine.com

■ニュースクリップ
news@arcadiamagazine.com

■アーケーダー・ネオ
arcader@arcadiamagazine.com

■ビート・レイジングⅡDX
raizing@arcadiamagajzine.com

■どんたんどどたん
dontan@arcadiamagazine.com

■イベントリスト、ゲーセンMAP、オールドゲームのあるお店、アルカディアクーポン、その他店舗に関する募集宛先
location@arcadiamagazine.com

タイトル支援コーナーへの投稿

■ギルティギア イグゼクス「アソシエイション イグゼクス」
sp_ggx@arcadiamagazine.com

■KOF投稿「KOFッ子キングダム」
sp_kof@arcadiamagazine.com

■バーチャファイター4 エボリューション「バチャっ子インフィニティ エボリューション」
vf4@arcadiamagazine.com

特定のコーナー以外の投稿やアルカディアに関するお問い合せは……

■その他のコーナーあて投稿はこちら
post@arcadiamagazine.com

■アルカディアに関する問い合わせはこちら
info@arcadiamagazine.com

■WWW管理者あてはこちら
webmaster@arcadiamagazine.com

すべてのあて先は……

〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10
株式会社エンターブレイン
アルカディア編集部（各コーナー）係

たくさんの投稿お待ちしています。
11月号（No.42　9月30日発売号）への投稿は締め切りました。次号への投稿もよろしく!!

投稿規定

アーケードゲーム、ゲームセンターに関連のあるカラー&モノクロ（4色／1色）イラストを募集しています。内容は、著しくモラルに反したものでない限り、何でもアリです。複数のコーナーにまとめて投稿する場合、コーナー名、住所、氏名、ペンネームを、各投稿作品の裏に書いてください。封筒にも各コーナー名を書いていただけると助かります。詳しくは、アルカディア フロンティアーズまたはARCADIAMAGAZINE.COMの投稿規定を参考にしてください。

各コーナーへの投稿締め切りは……

12月号(NO.43 10/30) **9月18日(木)必着**

1月号(NO.44 11/30) **10月17日(金)必着**

電影心象スケッチブック

筐体百景



記憶の迷路

四十一之回

TEXT／PHOTO 田渕健康

ふと、脳裏によぎる、懐かしい画面。

それが、いつのころだったか。
何というタイトルのゲームだったのか。
見事なまでに、記憶のファイルから
抜け落ちていることはないだろうか。

おぼろげに浮かぶ操作方法、
断片的に覚えている画面のレイアウト。
そして、プレイに興じていた、遠いあの日。

確かに、この手でプレイした覚えはあるのに。
肝心の——タイトルが、よみがえらない。
もどかしく、口惜しい。
あんなに必死にプレイしたはずなのに……。

しかし、それは、消え去ったわけではない。
いつの日にか、必ずやよみがえる日を待って、
記憶の中に眠り続けているだけなのだ。

きっかけさえあれば、その記憶は、不死鳥のごとくよみがえる。
友との会話、雑誌の片隅、
そして、ゲーセンでの不意の出会い。

その瞬間、あの日傾けた情熱が、
鮮明すぎる「力」となって、
自らの中に存在していることを気付くだろう。

重ねてきた戦いの日々は、
記憶の迷路の中で、静かに眠っている。
やがて迎える新しい戦いの、力となるために。

■取材地／池袋・ナンジャタウン

告知 このコーナーでは、あなたの心に残る筐体逸話、街中の得難い筐体シチュエーションなどの情報もお待ちしております。編集部「筐体百景」係まで。

編 集 後 記

テーマ：「セガ開発子会社の再編を受けて、アーケード業界の動向を考える」

●業務用ビデオゲームのノウハウが少しでも引き継がれ、かつ広がっていくことを望みたいものです。一部では業務用のノウハウを持っている開発者が減りつつあるような話も聞かれる昨今ですので。（猿渡）

●AC業界団体も見直す時期が来たのだ。古いしがらみを断ち切って、そろそろ世代交代していいのでは？そういった意味でも、若手が多く起用されたセガの再編は陰ながら応援していきたいと思う。（霜田）

●斜陽といわれるが、AM分野におけるメーカーや大手ゲームセンターの業績は悪くない。この傾向は、AM分野に力を入れ、最近再編が発表されたセガ関連会社では特に顕著。AMは今穴場、参入するなら今だよ！（杉田）

●セガといえば、最近のヒットは「ムシキング」。ボタンを押す音の位置で相手の攻撃を知るチビッコには、ただ驚愕。新組織で活性化して、こういったチビッコたちがすんなり遊べるゲームが増えるといいですね。（マッスル北裏）

●中～高にかけて、セガの薫陶を受けたそれがしですが、分社化より再編より、セガさんにはアーケードゲーム終わりの日に、最後まで立っていてほしい！　みたいな～。（USトレイル左を買ったitakyo）

●セガ再編かぁ……。何年か前の再編がついこの前のことのように感じられますが、今度の再編では、各社異なった開発方針が興味深いです。どんなゲームを作ってくれるのか、期待が膨らみますね。（まぢん）

●セガの開発系子会社が再編、といっても元々同系列の会社なわけで、合併に関してすぐにはピンときませんが……。そんな中、鈴木裕氏が代表を務める新会社には注目。何かデカいことをやってくれるはず！（河野）

●再編によって期待することは、再編前よりもいいゲームがたくさん出ること。やっぱりゲームが出ないことには「子会社の再編」といわれても実感わかないんですよね。（ゲセマブ情報待ってます！　＆ぅ）

●ゲームメーカーも一企業だから、このご時世に再編が進むのは当然。だったら、再編したからこそできる商品をどんどん提供してほしいものです。危機を好機に変えるしたたかさが見たいですね。（まこっぴち）

●「ドラゴントレジャー」で業務用デビューを果たしたオーバーワークスと、業務用で実績のあるワウ エンターテイメントが合併！　光武に乗って降魔を倒す大型筐体ものなどの意欲作に挑戦してほしい。（おじゃ）

●セガという、業界内でも重要な位置にある会社に動きがあるということで、ほかのゲームメーカーも少なからず影響を受けるハズ。業界全体の活性化にも必ずやプラスになると期待しています。（あっくん）

●方向性の違う会社が合併することで、お互いが触発し合い革命的な作品も!?　しかし、個人的にはカードも合併ということで開発会社で割り振ってもらいたい……。このままでは、サイフが閉まりません。（ブルタル）

●組織内の機能が正常に働くような組織改革や再編をしてほしい。よい物は評価され、悪い企画は淘汰される。当たり前のことができればこの業界の未来は明るいはずだ！　セガに期待！（プリセル田口店長）

●非常にミクロな話題ですが、鈴木裕氏が新子会社の社長に就任されるということで、「バーチャ5」はどうなるんだろう？　というのが素朴な疑問です。カゲさえ居ればいいですけど。（勝田＠白鷺微派）

STAFF

■発行人　浜村 弘一
■編集人　松本 秀寿
■編集長　猿渡 雅史
■アートディレクター　大里 浩二（THINKS NEO）
■デスク　霜田 和人／杉田 哲朗
■編集スタッフ　北裏 裕章／伊丹 恭／鈴木 宏昌／河野 淳一／安藤 慶祐／高橋 誠／小沢 正／飯塚晃司／砂田 秀幸／五藤 俊次／勝田 周
■編集協力（五十音順）　石黒 憲一／伊勢猫／H.L／MVP／OYZ／カイゼルちくわ／キャサ夫／閃屋／栗田／GrayZone／京城／ダンちゃん／COSPA／小山祥之／C-LAN／シロウ／Joe／佐司卓／するする／霧之宇元師／田渕健康／ちゃっきー／テトラ／DragonL田巴／新庄一／隅田直樹／ハチ／ハメコ。／福田サクテル／三重県の山本さん／モミアゲ／ももやん
■デザイン　久保田 シンヤ／野中 郁子／大竹 伸子／山田 由紀子（THINKS NEO）／吉原 美和（THINKS NEO）／斉藤 若子／安井 朋美
■タイトルロゴ＆表紙デザイン　Smile Studio（福島 トオル）
■制作協力　藤原 城嗣／株式会社ヘッドルーム／株式会社竹書房／伊藤 誠
■フォトグラフ　Studio Atom
■イラスト（五十音順）　天野 シロ／稲穂 隊長／今井 神／閃屋／斉藤 コーキ／G=ヒコロウ／Chiyoko／masaki／ボボしじみ／ムドウ／龍輝 雅龍
■業務部　青木 孝道
■広告営業　阿部 寿一／幸 宏樹／田山 麻子
■雑誌営業　堂前 秀隆／酒井 朋喜／中村 宣忠

【お詫びと訂正】

アルカディア9月号におきまして、以下の誤りがありました。

●P117のアオイ対戦攻略において、ラウの連環転身掃脚のコマンドが(kkk♡k)となっておりましたが、正しくは「ppp♡k」です。
●P157「ビート・レイジングⅡDX」のフェイバリットキャラクター表におきまして、1位が「セリカ」となっておりましたが、正しくは「エリカ」です。

関係者各位、並びに読者の皆さまにご迷惑をおかけしましたことを深くお詫び申し上げます。

月刊アルカディア 10月号 [No.041]
COIN OPERATED VIDEOGAME MAGAZINE ARCADIA No.041

第4巻 第10号 通巻第41号　平成15年10月1日発行（毎月1回1日発行）
雑誌11547-10

■発行所　株式会社エンターブレイン
〒154-8528　東京都世田谷区若林1-18-10
営業局　03-5433-7850（ダイヤルイン）
広告部　03-5433-7214（ダイヤルイン）
WebSite　http://www.arcadiamagazine.com/
e-mail　post@arcadiamagazine.com

■印刷所：凸版印刷株式会社

【アンケートはがきの書き方】

左のアンケートはがきの必須事項にお答えください。プレゼントの賞品と番号は48ページに掲載されています。
回答欄は記述式になっています。鉛筆ではなくてかまいませんが、できるだけ見やすい濃さで、はっきりとお書きください。
はがきの裏面A1とA3の欄は下記の質問事項への回答になっています。自由欄・空きスペースは感想やイラストなど、ご自由にお使いください。なお、切手は不要です。

【アルカディア 10月号［No.41］　アンケートの質問事項】

Q1.面白かった、つまらなかったゲームタイトル記事を教えてください(複数回答可)。
※以下のゲームタイトル記事あ～への番号の中から選んでください。
Q2.毎号読みたい連載記事、無くしていい連載記事を教えてください(複数回答可)。
※以下の連載記事1～40の番号の中から選んでください。

ゲームタイトル記事

あ　アヴァロンの鍵
い　アウトラン2
う　兎 -野性の闘牌- 山城麻雀編
え　エス・エヌ・ケイ VS. カプコン
　　エスプイシー カオス
お　F-ZERO AX
か　ギターフリークス 10thMIX
き　機動戦士Zガンダム エゥーゴvs.ティターンズ
く　ギルティギア イグゼクス #RELOAD
　　ザ ミッドナイトカーニバル
け　クイズマジックアカデミー
こ　くるくるフィーバー
さ　激闘プロ野球
　　水島新司オールスターズVSプロ野球
し　甲虫王者ムシキング
す　サイヴァリア ザ ウィル トゥ ファブリケイト
せ　サムライスピリッツゼロ
そ　式神の城Ⅱ
た　ソウルキャリバーⅡ
ち　デモリッシュフィスト
つ　TOKYO COP
て　ドラゴントレジャー
と　ドラムマニア 9thMIX
な　ドルフィンブルー
に　バーチャファイター4 エボリューション Ver.B
ぬ　バトルギア3Tuned
ね　ビートマニアⅡDX 9th style
の　PRIDE GP 2003
は　ボーダーダウン
ひ　ポップンミュージック10
ふ　ワールドクラブ チャンピオンフットボール
　　セリエA 2002-2003
へ　ワールドサッカー ウイニングイレブン
　　アーケードゲームスタイル 2003

連載記事

1　MVS大明神
2　アーケードニュースアナライズ
3　アルカディアデータベース
4　日本縦断 ゲームセンターマップ
5　魂を籠める者
6　アルカディア読者プレゼント
7　新・STEP UP☆列伝
　～「アヴァロンの鍵」編～魔導学園体験入学記
8　パチャっ子 インフィニティ エボリューション
9　闘劇爆心地
10　ジャンク新聞
11　ロングランゲームズブースター
12　アーケードゲーム ライブラリー
13　アーケーダー・ネオ
14　ハードウェアミュージアム
15　全国ゲーセンイベント準備会
16　ジョイスティックトゥルーバーズ
17　立体貴族 俺たちゃムッシュ3D
18　GGXX アソシエイション イグゼクス
19　ビート・レイジングⅡDX
20　ポップンな関係
21　メダル始めてみよう物語
22　プライズワンダーランド
23　コスプレ・プレイスタイル
24　アルカディア フロンティアーズ
25　愛のゲーバロ館へいらっしゃいませ!!
26　懐古芸夢成り上がり物語 レゲー鉄砲玉
27　オールドゲーム談話室 ぐろけんに聞け！
28　設定資料集
29　ゲームメーカー・ナウ!!
30　ニューディスクレビュー
31　どんたんどどたん
32　街頭電脳遊戯語録 ゲーマー用語の基礎知識
33　まじかる猛者通信
34　パンドラキャラット改
35　アルカディア超推薦
　　ゲーマー「お気に入り」サイト
36　アルカディアクーポン
37　ハイスコア全国集計
38　次号予告・募集記事
39　筐体百景
40　編集後記

Q8.学校・職業・その他

1　小学生
2　中学1年生
3　中学2年生
4　中学3年生
5　高校1年生
6　高校2年生
7　高校3年生
8　短大生
9　専門学校生
10　予備校生
11　大学生
12　大学院生
13　会社員
14　自営業
15　主婦
16　フリーター
17　無職

アルカディア・ムック通信販売のご案内

近所の本屋さんに欲しい本が無いときってあるよね？　そんなときは定期購読が一番だ！何より、買いに行かなくても確実に入手できるのがうれしいよね。
ARCADIAの1年間の定期購読料金は8,760円。
(1冊650円×年間12冊＝7,800円)＋(80円【送料】×年間12冊＝960円)＝8,760円
お問合せは下記までどうぞ。

●バックナンバー
アルカディアのバックナンバー、およびアルカディアムック(THE KING OF FIGHTERS2001／THE KING OF FIGHTERS2002／ギルティギア ゼクス／バーチャファイター4／バーチャファイター4エボリューション／鉄拳4／ポップンミュージック)も通信販売で扱っています。残り部数が少ないので、在庫を下記までお問い合わせいただくか、アルカディアオフィシャルホームページにてお調べください。

■通信販売のお問い合わせはこちらまで
アスキーストア
電話：03-3499-9300(土日祝祭日を除く10:00～17:00)
お申し込みの詳細はWEBページにも掲載していますので、そちらもご覧ください。
定期購読ページ　**http://www.ascii-store.com/**
バックナンバー　**http://www.arcadiamagazine.com/**

ARCADIA No.41

アンケートはがき

P.200にある、アンケートの質問を元に記入してください。

Q1. 面白かった、つまらなかったゲームタイトル記事とその理由を教えてください。

A1.

面白かったゲームタイトル記事		理由
番号		
番号		
番号		
番号		

つまらなかったゲームタイトル記事		理由
番号		
番号		
番号		
番号		

Q2. A1の面白かったゲームタイトル記事のボリュームに満足していますか？

A2. (はい　いいえ)

Q3. 毎号読みたい連載記事、無くしていい連載記事とその理由を教えてください。

A3.

毎号読みたい連載記事		理由
番号		
番号		
番号		
番号		

無くしていい連載記事		理由
番号		
番号		
番号		
番号		

Q4.表紙の感想をお願いします。

A4.

Q5.付録ポスターの感想を教えてください。

A5.

Q6.今後開催してほしいゲームイベントのジャンルにチェックを入れて、内容も教えてください。

A6. □格闘ゲーム　□アクションゲーム　□音楽ゲーム　□シューティングゲーム　□ドライブゲーム
□パズルゲーム　□カードゲーム　□ガンシューティングゲーム　□そのほか(　　　　　)

内容

Q7.今回のA-Froの中で、文章イラスト問わずあなたが一番気に入った投稿作品を教えてください。

A7. 〔　　　　　〕ページ〔　　　　　　　　　　〕さんの投稿

自由欄　〔　　　　　　〕都道府県　P.N〔　　　　　　　　〕

ご協力ありがとうございました！

ゲーム名		集計部門 (キャラ・コースなど)	
スコア (タイム)			
面数		難易度	
備考			
達成日	年　月　日		

得点効率・稼ぎのポイントなど（できるだけ詳しく）

ゲームセンター
- 名前
- 電話

住所

スコアネーム (最大20文字)

以上のスコアを記録したことを証明します。

店長　　印

50円切手を貼ってください

郵便はがき

154-8528

(受取人)
(株)エンタープレイン
東京都世田谷区若林1-18-10

ARCADIA 編集部

ARCADIA No.041

全国集計ハイスコア係

個人申請用はがき

フリガナ		年　齢	性　別	血液型
氏　名		歳	男・女	型
生年月日	19　年　月　日	電話　(　)		
住　所	□□□-□□□□　都道府県　市郡区			
E-メールアドレス		職業		
電子メールによる情報などの送付を希望しますか？	□はい　□いいえ			

ハイスコアページへの、ご意見ご要望などありましたらお願いします。

ありがとうございました！

料金受取人払

世田谷局承認

149

差出有効期間
平成16年3月
27日まで
(郵便切手不用)

郵便はがき

154-8736

149

(受取人)
(株)エンタープレイン
東京都世田谷区若林1-18-10

ARCADIA 編集部

ARCADIA No.041 アンケート係

フリガナ		年　齢	性　別	A8.職業
氏　名		歳	男・女	
生年月日	19　年　月　日	電話　(　)		
住　所	□□□-□□□□　都道府県　市郡区			
E-mailアドレス		プレゼント番　号		
電子メールによる情報などの送付を希望しますか？	□はい　□いいえ			

Q9.今、一番熱中しているアーケードゲームタイトルを教えてください。
A9.[　]

Q10.今後発売される予定の、一番期待しているアーケードゲームタイトルを教えてください。
A10.[　]

Q11.この本「ARCADIA」をどこでお知りになりましたか？　一つだけお答えください。
A11.[□書店　□ファミ通の広告　□知人からの紹介　□Webサイト　□その他(　)]

Q12.いつも読んでいる雑誌を教えてください(複数回答可)。
A12.[　]

ARCADIA
COIN OP'ED VIDEOGAME MAGAZINE 月刊アルカディア No.041
平成15年10月1日発行(毎月1回1日発行) 第4巻 第10号 通巻第41号
発行人/浜村弘一 編集人/松本秀寿 発行所/株式会社エンターブレイン
enter brain
◉定価650円 本体619円

雑誌11547-10 Printed in Japan 凸版印刷

T1111547100654